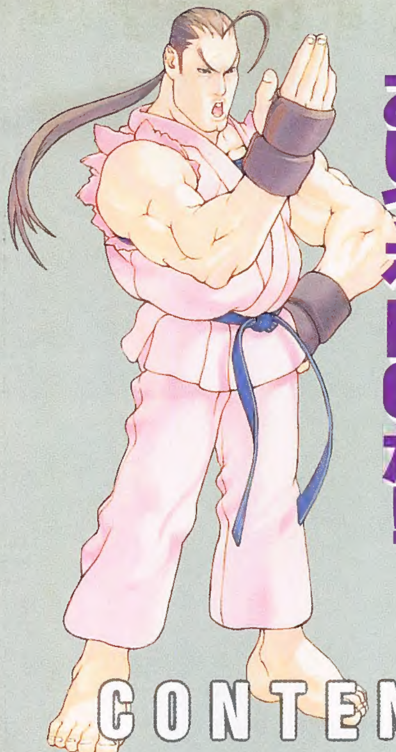
SFC·PS·SS対応
ストリートファイターZERO2



対戦攻略

極意の波動

勝ゲーム少年
16号付録



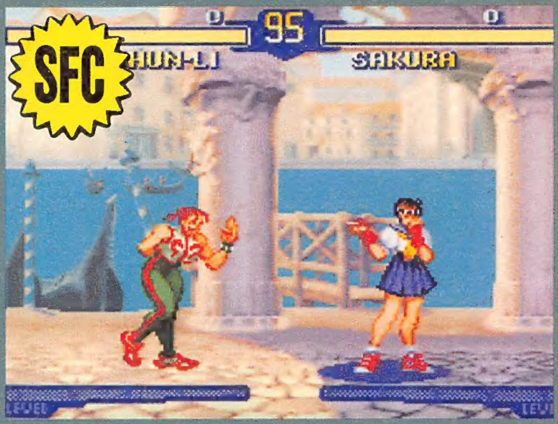
この本であいつをKOだ!!

CONTENTS

※この別冊付録本文中のコマンド表記は、すべてキャラクターが右向きのときのものです。







STREET FIGHTER ZERO 2

極意の波動

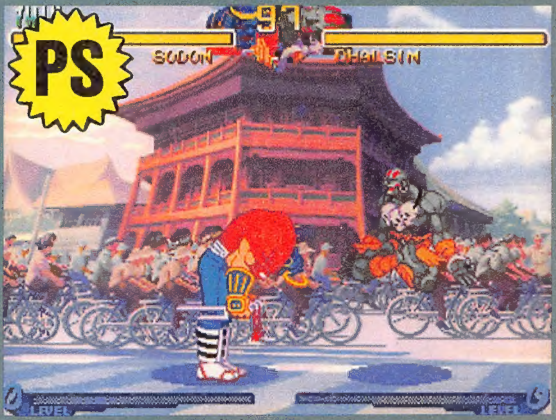
✸キャラクター別✸

対戦攻略

SFC・PS・SS対応

新キャラクター・さくら、ロレント、ゲン、ダルシム、ザンギエフを含む、『ZERO2』の全18キャラクターを個別に徹底攻略。そして、巻末には対COM戦攻略、隠しキャラ使用コマンドなどのウラワザ集も一挙に大掲載！　これを読んであいつに差をつけろ!!





これでバッチリ!! ZERO 2

スーパーコンボレベルゲージ
SUPER COMBO LEVEL GAUGE

ゲージをタメて多彩な戦法を取れ！

技を出してゲージをタメろ!!

スーパーコンボレベルゲージ（以下ゲージ）は、中、強の通常攻撃と必殺技を出したときに、各々の技に相応した量だけたまり、弱攻撃は、相手にヒットしたときのみゲージがたまる。

ゲージのたまり具合は、中より強攻撃、強攻撃より必殺技のほうが多くたまる。そして、空振りよりも相手にガードさせたほうがたまりやすく、ガードさせるよりもヒットさせたほうが、より多くたまるのだ。

よって、ゲージを早くためるには、守りに入るよりも、手数を増やして攻めを中心とした戦法を取ったほうがよい。

ちなみに、相手の攻撃を食らった場合も一定量のゲージがたまっていくぞ。



●弱攻撃



↑相手に技をヒットさせたときのみゲージがたまるぞ。

●中・大攻撃＆必殺技



↑空振り、ガード、ヒットによってたまる量は変化する。

●攻撃を食らう



↑相手の攻撃を食らった場合も微量だがゲージはたまる。

ZEROカウンター
ZERO COUNTER

カウンター攻撃で流れを変えよう

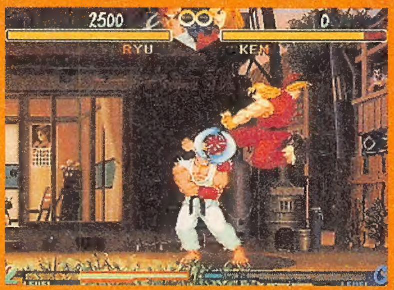
2種類のZEROカウンターを使い分けよう!!

ZEROカウンターは各キャラごとに2種類ずつ存在する。発動方法は相手の攻撃をガードした直後に、後ろ→後ろ斜め下→下＋パンチまたはキックで、全キャラ共通だ。これによって繰り出される技は、全般的に一方が対空に適しており、もう一方は地上戦での返し技に適した攻撃が主流となっている。

確実な反撃方法のZEROカウンターだが、ゲージを1レベル分消費するので多用は禁物。

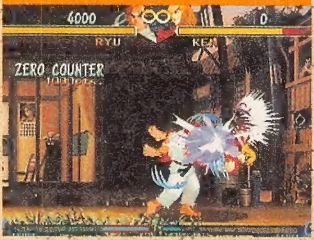
ちなみにゼロカウンターの中には、攻撃力はないが相手の後ろに移動したり、挑発で攻撃したりと特殊なものもある。試してみよう。

ガード直後に



↑相手の攻撃をガードした直後にゼロカウンターのコマンドを入力しよう。

●←↙↓＋P



↑リュウの場合、パンチは昇龍拳。対空技に適している。

●←↙↓＋K



↑同じくリュウでキックを出した場合は足払いで反撃する。

基本システム

『ZERO2』の戦略に大きく影響するスーパーコンボレベルゲージ。ここでは、そのため方と全般的な使用方法をくわしく紹介するぞ。

スーパーコンボ SUPER COMBO

一発逆転が可能な大ダメージ攻撃

レベルによる違いを覚えて使おう

スーパーコンボ（以下スパコン）はゲージを使用した一発逆転が可能な大ダメージ技。

各キャラに2つ以上存在するスパコンは、発動時にボタンの数を変更することにより、1～3レベルの攻撃を繰り出すことができる。

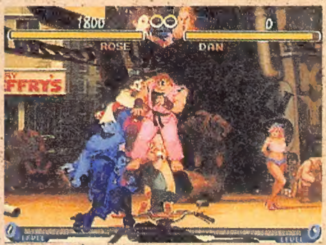
レベルによる違いは、移動距離、無敵時間の長さ、ヒット数など、使用するスパコンによってさまざまだが、使用レベルを上げると威力が増すということは共通している。

よって使用するスパコンのレベルによる性質の違いをよく覚えておくことが重要だ。

下では、レベルによってもっとも変化がするローズのオーラソウルスルーを紹介するぞ。

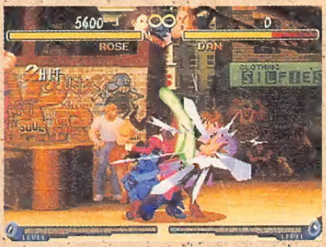
小 攻撃力 大

●レベル1（ボタン×1）



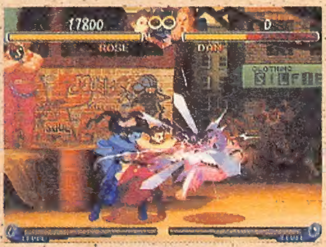
⬆発動直後に斜め前方にジャンプするので対空技としての使用が一般的だ。

●レベル2（ボタン×2）



⬆しゃがみ強パンチ→ソウルスルーの連続技に変化するので地上の相手に決まる。

●レベル3（ボタン×3）



⬆最初に突進系の攻撃をしかけるので、中距離から狙うことが可能となる。

オリジナルコンボ ORIGINAL COMBO

超連続技で相手をKO!

発動するチャンスを覚えよう

好きな攻撃を組み合わせて連続技を作成する、それがオリジナルコンボ（以下オリコン）だ。

オリコンは、パンチ×2＋キックまたはパンチ＋キック×2の同時押しで発動し、すべてのゲージを消費する。そして、ゲージ量によってオリコンの持続時間が変化するぞ。

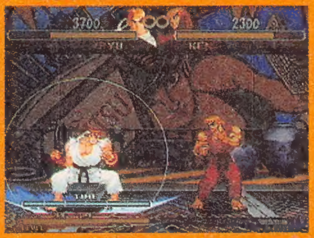
基本的には相手の跳び込みに合わせた対空用、相手の技の空振りなどの返し技として使用する。そのほかにジャンプ中に発動、ジャンプ攻撃後に発動して連続技という使用方法もあるぞ。

ゲージタイマーに注意!!



⬆ゲージの量によってオリコンの持続時間が変化し、途中で相手に止められない限り全ゲージを消費する。

ⓅⓅⓀ or ⓀⓅⓅ 同時押しで発動



⬅オリコンはパンチ×2＋キック、または、パンチ＋キック×2というボタンの組み合わせで発動するぞ。

対空として



⬅相手の下にもぐり込んで発動しよう。

返し技として



⬅技の空振りなどのスキを見逃すな！

ジャンプ中に

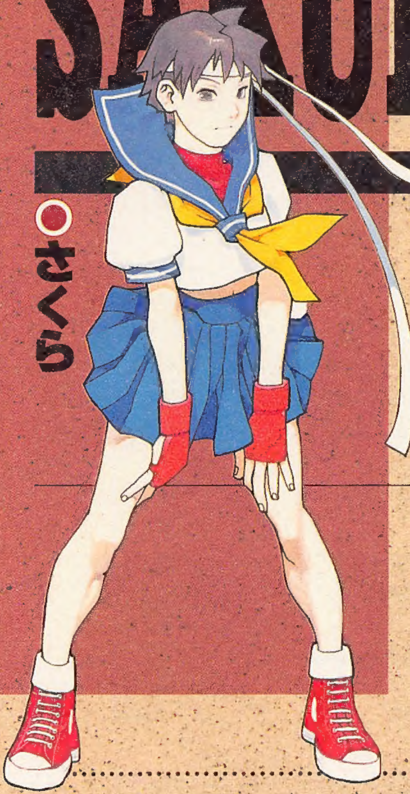


⬅ジャンプ中に出して奇襲攻撃を狙え。

SAKURA

とびだせ青春!!

セーラー服にスニーカーで闘う、超・異色のファイター、さくら。リュウ・ケンタイプの技を多くもつが、彼らとはひと味違った闘い方をする必要があるだろう。

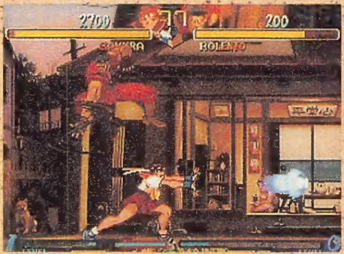


○さくら

基本戦法

攻め重視で闘おう!

さくらの主軸となる技は、飛び道具の波動拳、対空アッパー系の咲桜拳、回転系の春風脚があるが、飛び道具はほかのキャラに比べるとだいぶ弱い。前後移動と春風脚をメインに相手との間合を詰め、咲桜拳をまぜた連続攻撃を狙おう。



⬅波動拳は出るのが遅く、反撃を受けやすい。多用は禁物だ。

積極的に攻める

技のリーチがさほど長くないだけに、どんどん攻めていかないとチャンスは生まれない。ジャンプ攻撃からの連続技や、春風脚で相手の足払いをスカして攻撃。



⬆春風脚はガードされても反撃されにくいのがいい。



⬆相手がガードしがちなときは、中段攻撃の➡+中キックを使う。

飛び道具に頼るな

波動拳は飛距離が短く、遠くから連発しても途中で消えてしまうため効果は少ない。そのうえ攻撃力も大したことはないので、近距離で相手をガードさせたときなどに、弱足払いやしゃがみ中パンチをキャンセルさせて使うのがいいだろう。



⬅しゃがみ中パンチや強パンチから。



➡連打で判定が広がる。至近距離で。

スパコンを活用せよ

スーパーコンボに関してもリュウ・ケンに似ているさくらだが、春一番だけは独特。初めは上段で、途中から下段攻撃に変わるため、慣れないと防ぎづらい。しかもガードされてもおつりを食らわないのが高性能だ。ときどき中距離から出すのもいいだろう。



⬅真空波動拳は近距離でのみ使う。



➡いきなり出しても有効な、春一番。

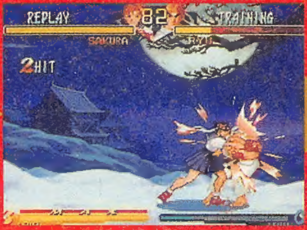
連続技

跳び込み強パンチ



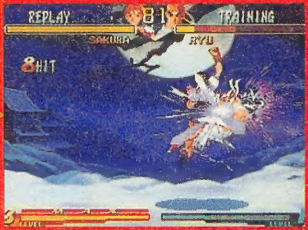
⬆始めはジャンプ強パンチ。打点を低くしないと着地後の攻撃がつながらない。

立ち強パンチ



⬆キャンセルできる技はいくつかあるが、もっとも痛いのが立ち強パンチ。

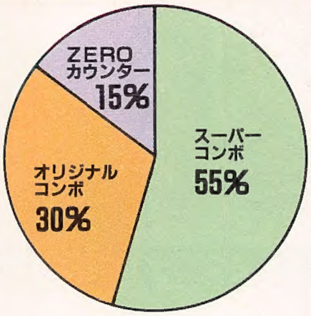
強・咲桜拳



⬆パンチが入ったらすぐにコマンドを入力してキャンセル強・咲桜拳だ。

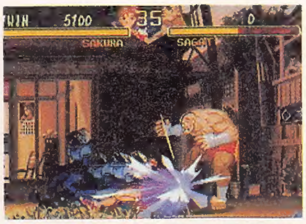
Z2通信 さくらの特殊技は、立ち状態から→+中キックで出せる「フラワーキック」。中段攻撃なのでしゃがみガード不可だが、技の出が遅いので注意が必要。

コンボゲージ㊙利用法

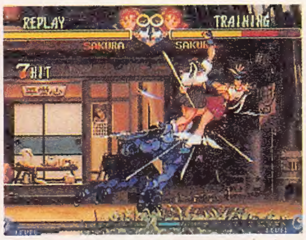


少ない機会にかけろ！

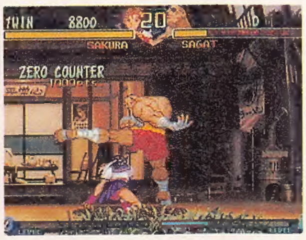
跳び込み（通常技・春風脚）攻撃を多用すればコンボゲージは比較的すぐたまる。たまったら状況に応じて惜しまず使ってしまおう。中距離から出すなら春一番、相手が飛び道具を連発してくるようなら真空波動拳を近距離から撃って相殺してしまうのもいい。



⬅春一番は、上級者にはカウンターを食らう危険性も。



➡完全に相手がスキを見せたときは乱れ桜が最強。



⬅対空の咲桜拳が間に合わないときはZEROカウンター。

ORIGINAL COMBO

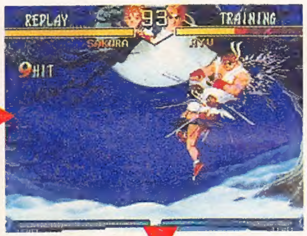
オリジナルコンボ

威力のあるスパコンを使え！

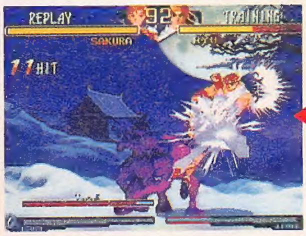
さくらはスーパーコンボ（以下スパコン）が強く使えるため、オリジナルコンボ（以下オリコン）を決めるチャンスが訪れたとしても、レベル1～2で発動する状況が多いだろう。



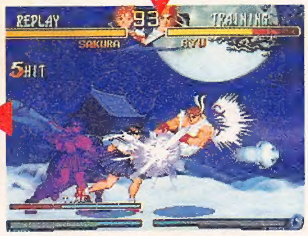
➡強足払いでまず相手を浮かせる。密着時なら他の技も可。



⬅浮いたらすかさずコマンド入力開始。強が痛いぞ。



➡波動拳や春風脚を混ぜるのもいい。好みで使おう。



⬅連続で入力。根元（技の出始め）から当てたほうがいい。

Z2通信 さくらの挑発ポーズ（Ⓛ+Ⓡ同時押し）には、実は攻撃判定がある。これでKOするとかなり屈辱的だぞ！

※コンボゲージ㊙利用法内のグラフは、ゲージを効率的に利用するため、㊙が独自に作成したものです。

苦手克服道場

●VS・リュウ／ケン

波動拳の連発には引きつけて波動拳で相殺するか、読みで跳び込んで連続技。竜巻はしゃがみ強パンチで返す。足技と春風脚を使いわけて接近していこう。



⬅いきなり咲桜拳を出してみるのもたまには効く。

●VS・ザンギエフ

跳び込み攻撃をかけまくってくることが予測される。ザンギエフはジャンプが小さいので咲桜拳で対応するより、立ち中パンチなどを使おう。



⬅スクリューハメに対してはオリコンだ。

●VS・ダルシム

しゃがみ弱パンチや立ち弱キックでダルシムの手足を封じつつ、波動拳を交じえてどんどん接近していこう。バレバレのジャンプ攻撃は禁物だ。



⬅読み合いに勝てば流れは一気にこちらのモノ。

●VS・春麗

動きが速く、手数の多い春麗に対しては、真っ向勝負をしかけても技をつぶされたり、痛いおつり（※硬直時間中に反撃を受けること）をもらうことも。



⬅ガードの間にスパコンや、ZEROカウンターを狙う。

ROLENTO



● ロレント

軍人魂で勝て!

カプコンの名作アクション『ファイナルファイト』の中で主人公たちの強敵として登場したロレント。多彩なアーミー・バトルが彼の信条だ!!

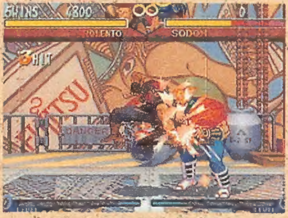
基本戦法

常に先手先手で相手の動きを封じろ!

動きが速く、飛び道具や突進系の技・空中移動技など、全キャラの中でも特に持ち技の種類が多彩なロレント。それらをうまく組み合わせて、先手先手と相手の動きを封じていくことができれば勝てる。まずはロレントでプレイしまくって、彼の特殊な操作感覚をつかむことが重要だ。



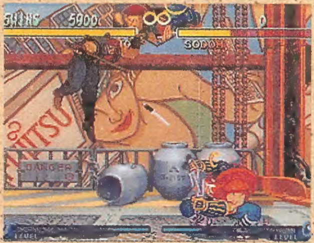
⬆ロレントの通常技は、対空攻撃になったり相手の攻撃をツブしたりと、使い方によっては強力な武器になる。



⬆ハイジャンプなどで跳び込んでの空中戦では中パンチが強い。

徹底的にトリッキーに動くべし。コレ基本!!

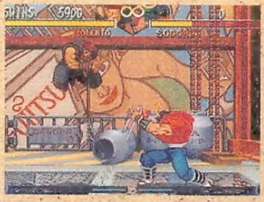
基本技は強いが、中段攻撃をもっていないだけにガードを固められると苦しい。飛び道具やハイジャンプからの連携などで相手をゆさぶり、スキをついて連続攻撃を入れたい。しゃがみ弱パンチや中パンチは特に判定が強く出も速いので、接近戦ではガンガン使おう。



⬆中足払いをキャンセルしてスティンガーで固めよう。

相手の技をスカしてチクッ!

メコンデルタエアレイドとエスケイプ(アタックも)は、いったん下がってから攻撃するタイプの技だが、攻撃するかどうかを自分で選択できる。近くから出して相手の返し技を誘い、手前に着地して相手の硬直を攻める、なんてのもいい。



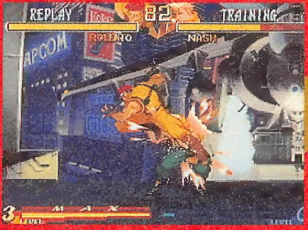
⬆ジャンプ中に⬇+中キックのスパイクロッドも空中で軌道が変化する。手前に降りてスカせ。



⬆エアレイドは攻撃よりも相手の空振りを誘おう。空中ガードしておくこと。

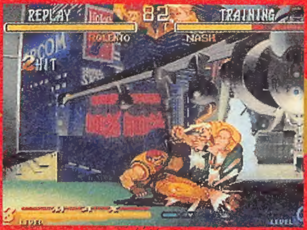
連続技

ジャンプ強キック



⬆これは中パンチに代用すればヒット数アップ。引きつけて低めで決めよう。

しゃがみ中キック



⬆続いて着地後に中足払い(弱パンチでもOK)。ここからキャンセルして……

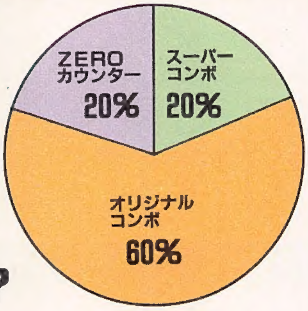
パトリオットサークル×3



⬆パトリオットサークルにつなぐ。タイミングよく3回入力せよ!

Z2通信 パトリオットサークルは、3回連続入力で計最大11ヒットの打撃技。3回目はダウン技だが、1回目をガードされたときは、硬直中の反撃を避けて、2回目で止める。2回目がもっともスキが少ないのだ。

コンボゲージ㊢利用法

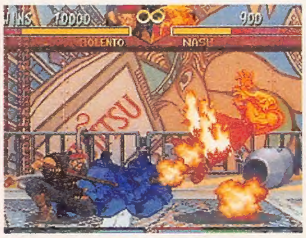


スパコンは狙うだけソン？

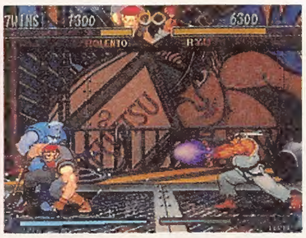
ロレントのスパコンは、両方とも使い勝手が悪くヒットさせづらいので、ゲージは主にオリコンとZEROカウンターを使って闘うべきだろう。カウンターは、パンチは直接攻撃だがキックは相手の裏に回るように移動するので、そこから投げやオリコンへつなげ。



⬅キックカウンターで裏を取れば、こちらが有利に。



➡マインスイーパーは出が遅い。早めに出して対空に使う。



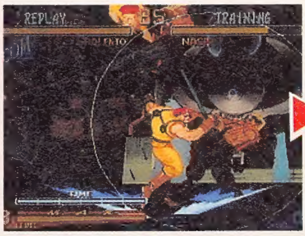
⬅テイクノープリズナーはレベル3で遠距離ヒットを狙え。

ORIGINAL COMBO

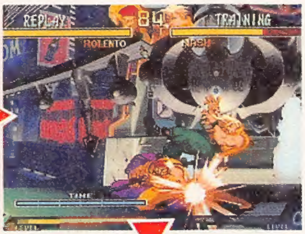
オリジナルコンボ

オリコンで一撃必殺！

スパコンが決めづらいロレントにとって、頼みの綱はオリコン。幸い彼には、一気に大ダメージを与えられるオリコンがある。浮かせた相手に対して、ハイジャンプ中に強キック連打だ！



➡相手のスキにオリコン発動。硬直中や技を出す瞬間を狙う。



⬅まず強足払いで相手を浮かせる。このあとが重要。



➡強キックがなぜか連続で出せる。以後繰り返しでOK。



⬅ハイジャンプ（↑↓）で跳ぶ。焦ると失敗しやすいぞ。

Z2通信 立ち状態で方向キー➡＋中キックで、相手の足技をスカして攻撃できる「フェイクロッド」が出せる。

※コンボゲージ㊢利用法内のグラフは、ゲージを効率的に利用するため、㊙が独自に作成したものです。

苦手克服道場

●VS・春麗

春麗の強力な足払いをしゃがみ中パンチでツブせるのがデカい。かといって気功拳は恐ろしいので確実に回避。跳び込みに対しては立ち中パンチでOK。



⬅春麗が固まったらスティンガーでチクチク。

●VS・リュウ／ケン

リュウ・ケンタイプのキャラと闘うときは、飛び道具の連発が困りモノ。スティンガーで消してもまたすぐ次がくる。空中からのフェイントを駆使せよ。



⬅ただ攻めてもダメ。飛び道具のスキを攻めよう。

●VS・ナッシュ

同じ軍人同士、負けられないところ。メコンデルタエアレイドでサマーの空振りを誘って連続技を狙ったり、ハイジャンプで裏へ回るなど工夫しよう。



⬅空中から攻撃をしかけるとみせかけて手前に降りる。

●VS・アドン

ジャガーキックはガードしてから反撃できるとして、ジャガートゥースに対しては立ち中パンチで返せるのでほかのキャラよりはラクに闘えるぞ。

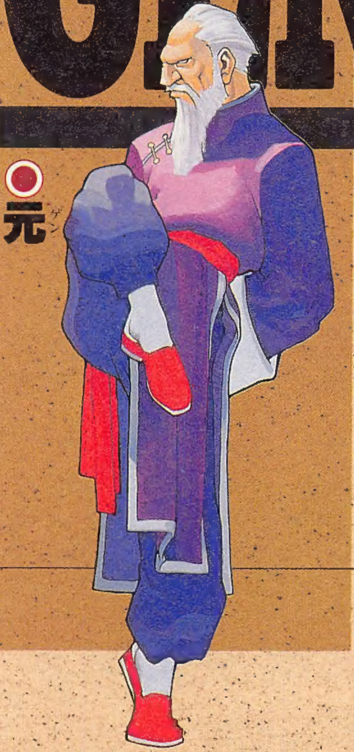


⬅いい角度で飛ぶスティンガー。中か強がオススメ。

GEN

2つの流派を操る暗殺者

『ZERO2』では貴重なチェーンコンボを自在に繰り出すことが可能な喪流。機敏で攻撃力が高く、トリッキーな動きを見せる忌流。元は2つの流派を切り替えながら戦うテクニカルキャラだ。

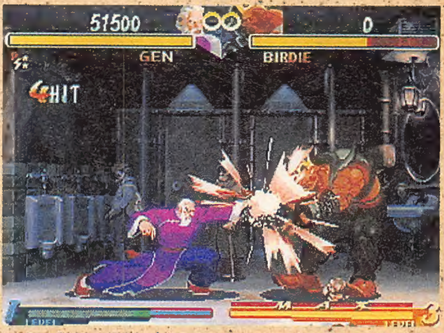


●元

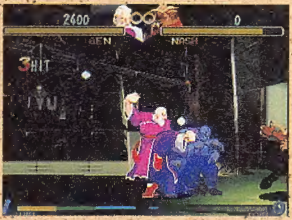
基本戦法

基本は喪流のチェーンコンボ

喪流時の通常攻撃は、忌流時より威力こそは低いがリーチがありスキの少ないものが多い。そして、しゃがみ強キックを除いた弱→中→強のチェーンコンボが可能なので、これを多用した近距離戦がメインとなる。チェーンが決まるようになったらキャンセル惨影で大ダメージを狙おう。



⬆元は前作の感覚でチェーンコンボを出すことが可能だ。ここからキャンセル必殺技、スパコンを狙っていこう。



➡惨影の発動中に忌流に変えておくのがポイント。

●蛇咬叭の活用法

相手を画面端に追いつめて惨影を決めたら、空中に浮いている間に蛇咬叭を決めることができる。ポイントは惨影が発動して画面が止まっている最中に忌流にチェンジして、惨影の硬直がとけた瞬間に蛇咬叭を発動させることだぞ。

●忌流はワンポイントで

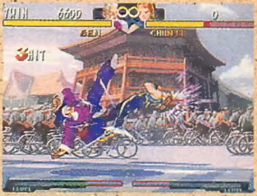
忌流は通常技にクセがあるので、基本スタイルとしては使い勝手が悪い。よって、闘いの均衡を破るためのワンポイントとして、回り込んでの攻撃につなぎやすいジャンプ中キック、しゃがみガード不可の立ち中パンチなどを使用しよう。



⬆忌流は移動が速く、ジャンプも機敏で飛距離があるぞ。

●逆瀧をマスターしろ

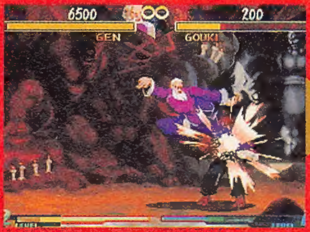
逆瀧はボタンをタイミングよく連打することによって、弱は6発、中は7発、強は8発の連続攻撃となる。最後まで技を入れるコツは、タン、タン、タタタと徐々にボタンを押す感覚を短くすることだぞ。



⬆近距離で相手の攻撃に合わせたり、ジャンプ攻撃から決める。

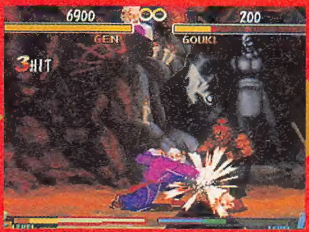
連続技

跳び込み強キック



⬆強キックは着地寸前で出すよりも多少高めの位置で出したほうがつなげやすい。

しゃがみ弱➡中パンチ



⬆あらかじめジャンプ中に十字キーを下に入れておき、着地後に弱→中パンチ。

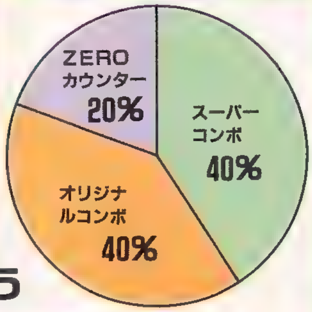
百連勾



⬆チェーンコンボの中パンチをそのまま連打して百連勾。お手軽な連続技だ。

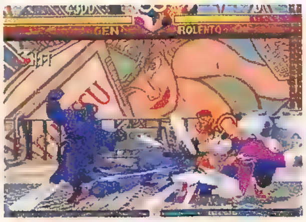
Z2通信 密着状態で忌流のしゃがみ弱キックがヒットすると蛇咬叭が決まるわけだが、基本は喪流なので狙いどころが難しい。相手を転ばしたらすかさず忌流にチェンジして、起き上がりに狙うなど工夫してみよう。

コンボゲージ㊙利用法



スパコンを有効活用しよう

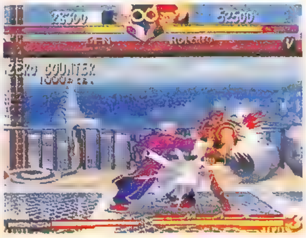
使用頻度の高いスパコンは喪流の惨影と忌流の蛇咬叭。惨影はチェーンコンボからつながるので、お手軽で決めやすい。蛇咬叭は対空技、惨影と忌流のしゃがみ弱キックヒットからの連携として使用する。死点咒と狂牙は性能が悪く決めにくいのでお遊びで使おう。



⬅惨影は弱→中のチェーンコンボからキャンセルで決めろ。



➡画面端なら惨影→蛇咬叭が連続で決まる。狙ってみよう。



⬅ZEROカウンターは流れを変えたいときのみに使おう。

ORIGINAL COMBO

オリジナルコンボ

すべては逆瀧にあり

発動後に弱逆瀧キックボタン連打を繰り返せば、最大で体力の9割を奪うことも可能。十字キーの下→前斜め下→前の部分で小さく円を描くように回しつつ弱キックを連打すると簡単だぞ。



➡近距離戦で相手の技の空振りなどに合わせて発動しろ。



⬅次につなぐためにしゃがみ強キックを1発入れておこう。



⬅弱逆瀧後にキックを連打して着地後にすかさず弱逆瀧。



➡時間が許す限り弱逆瀧を連発すれば相手は瀕死状態に。

Z2通信

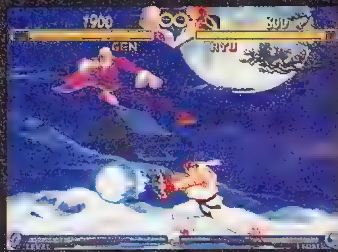
忌流の強キックを高い位置で当て、タイミングよく強キックを押すと2段攻撃となる。試してみよう。

※コンボゲージ㊙利用法内のグラフは、ゲージを効率的に利用するため、㊙が独自に作成したものです。

苦手克服道場

●VS・リュウ

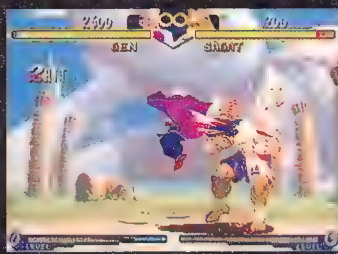
高性能の飛び道具をもつリュウは特にやっかいな相手。忌流の徨牙で間合を詰め、すかさず喪流にチェンジして攻め込もう。この戦法はリュウに限らず飛び道具をもつキャラに有効だぞ。



⬆飛び道具をもつキャラには、忌流の徨牙を使用したかく乱戦法が有効だ

●VS・サガット

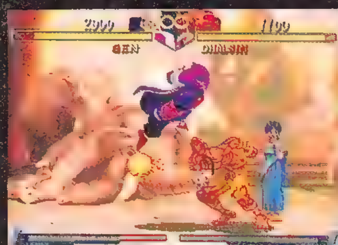
タイガーショットを主体に攻めてくるサガットには、忌流のジャンプ強キック×2の2段攻撃が有効。サガットは身長が高いので決まりやすく、タイガーブローもつぶしやすいのだ。



⬆ジャンプしたら早めに1発目の強キックを出して着地する前に2発目の蹴りを出せ

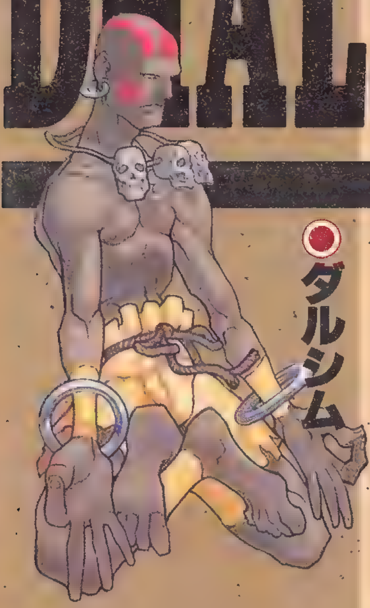
●VS・ダルシム

リーチのあるダルシムは中～遠距離で闘いを挑んでくる。これも徨牙が有効なのだが、徨牙一辺倒ではやすやすと撃墜されてしまう。ジャンプ攻撃をまぜて的をしぼらせないようにしよう。



⬆徨牙を多用して間合を詰める。中～遠距離を得意とするダルシムにはこれで対抗

DHALSIM



● ダルシム

足の臭いをかがせてやるぜ

伸縮自在の手足を操るインドの火炎魔人が、満を持して今ここに復活！　いかに自分の間合を保って闘えるかが勝負の分かれ目だ。

基本戦法

遠距離攻撃で自分のペースをつかめ

ダルシムの基本戦法は、相手を近づかせないこと。これは今までと変わらないが、今回注意しなくてはならないのが通常技、必殺技ともにスキが大きくなってるところ。特にヨガファイアと強攻撃は容易に跳び込まれてしまう。牽制には遠距離の弱や中攻撃を使うようにしよう。



⬆通常技の食らい判定も非常に大きい。単調に技を出していると反撃をもらいやすいぞ。フェイントも重要だ。

対空技を使い分ける

近づかせないために絶対マスターしておきたいのが各対空技。状況に応じて使い分けられるようにしよう。

まず、地上からの対空は近距離立ち強キックで。ただ少し技の出るスピードが遅いので、間に合わないと思ったら方向キーニュートラルの弱パンチにしよう。ヨガブラストは相当早めに出さなければならないので先読みに使う感じでいい。空中戦では遠距離の中パンチや強キックがオススメ。昇りで使うように。



⬅近距離立ち強キックは判定が強くなった。ほかにも近距離立ち中パンチが強い。



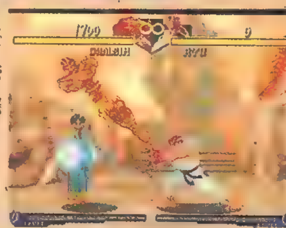
⬅相手のジャンプにすぐ反応して攻撃。技を出される前に撃墜してしまえ！

ドリルアタックで攻め込め！



⬅飛び道具は真上ジャンプでよけるようにしよう。そして、そのときの相手との間合に応じて……。

⮕弱・中・強のドリルキックで攻め込む。相手に当たらない位置に着地して攻撃ミスを誘うのもいいぞ。



連続技

飛び込み攻撃から



しゃがみ中キック



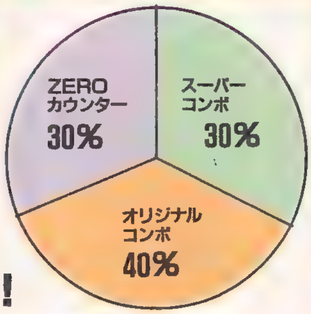
ヨガファイア！



Z2通信

ドリルアタックはパンチだと強ボタンからしか出せないが、この攻撃は春麗などの背の低いキャラにはヒットさせれば絶対に反撃を受けない。画面端で使ってみるとよくわかる。連続技を決められるぞ。

コンボゲージ㊙利用法

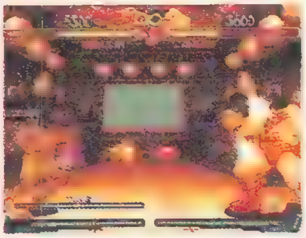


すべては危険回避のために!

正直なところ、ひたすら堅実に戦わなくてはいけないダルシムは、あまりコンボゲージに頼る戦い方はしないほうがいい。スーパーコンボにしても、自分から相手に近づくという危険を冒してまで使う必要はない。相手との距離を保つために使うと思っていい。



⬅ヨガストライクは対空技で使うのはちょっと難しい。



➡オリジナルコンボでヨガファイア連打が一番無難かな。



⬅ラッシュをZEROカウンターで返し間合を確保しろ。

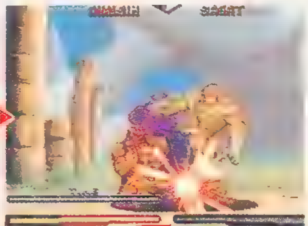
ORIGINAL COMBO オリジナルコンボ

ガンガン燃やすのだ!

ドリルアタックで攻め込んだ際に、打点が高くて投げられてしまいそうなときにオリジナルコンボを発動しよう。遠間で発動してヨガファイアを連打し、テレポートで背後から攻撃してもいい。



➡ドリルキックなどで攻め込んでオリジナルコンボ発動。



⬅発動後、まずは近距離しゃがみ強キックで転ばせよう。



➡ヨガブラストが遅いと相手を通り越してしまう。注意!



⬅あとはひたすら弱ヨガブラスト。レベル3で4発ぐらい。

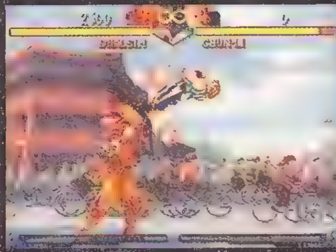
Z2通信 前ページの「背の低いキャラ」とは、春麗・さくら・元・ベガの4人。このうち元は喪流のときのみ当てはまる。

※コンボゲージ㊙利用法内のグラフは、ゲージを効率的に利用するため、㊙が独自に作成したものです。

苦手克服道場

●VS・春麗

跳び込みに対して真下から以外の対空はないに等しい。ZEROカウンターの割合を多めにして対処だ。キャンセルで出された時以外の旋円蹴は近立ち中キックで確実に返すようにしたい。



⬆真下からならば、早めの近立ち中パンチが有効。先読みのヨガブラストが頼りか!?

●VS・リュウ／ケン

どのキャラ相手にも言えるが、地上戦のときに、跳び込もうとしているところを遠立ちキックなどで前もってつぶすようにすることが重要。リュウ／ケン戦のときは旋風脚も落とせるしね。



⬆ときおり真上ジャンプして相手を空中に[illegible]って撃墜、なんて戦法もおり交ぜよう。

●VS・アドン

遠立ち中キックでジャガーキックを前もってつぶすようにする。地上で技を合わせてくるようになったら、遠しゃがみパンチで逆に技のスキを狙え! 接近戦では近しゃがみキックが使える。



⬆ジャガーキックはガードしてしまえば意外とスキがある。出の早い技で反[illegible]しよう。

ZANGIEF 投げに命をかけろ！

『ストⅡX』以来ひさびさの登場となる、格闘ゲームの元祖投げキャラ、ザンギエフ。今回も得意のスクリューをメインとした組み立てで闘おう。

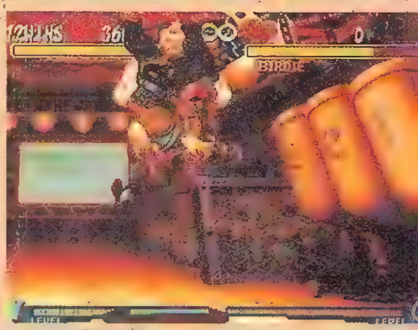


●ザンギエフ

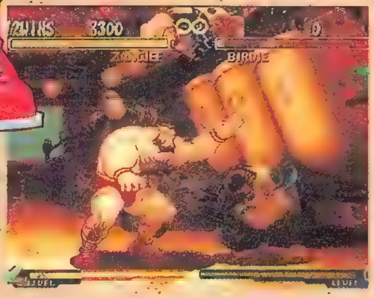
基本戦法

とにかく狙いはスクリューなのだが…

機動力のないザンギにとって、ポイントゲッターとなるのはやはりスクリューパイルドライバー。しかし対戦相手も投げられまいと間合を広げてくるのは必至だ。相手の牽制攻撃を確実にガードしつつ着実に前進し（ジャンプ攻撃やバニシングフラットも）、常に投げ間合内に相手を捕らえるように。



⬆ちなみに弱スクリューは、威力が少ないかわりに有効間合がちょっとだけ広いぞ。



➡空振りのモーション中に入力！

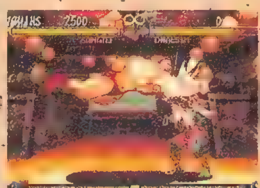
スクリュー命!!

打撃技だけじゃ勝つのは難しい。何よりもまずスクリューを出せるようになるべし。打撃を当ててからのハメスクリューは、技が出ている間に方向キー１回転＋Ｐでいい。立ち状態から出すときは、これを一瞬だけ入れて下半回転させる感じだ。

スクリューへつなげるための多彩な攻め

真っ正直に投げを狙ってもバレバレだ。「えっ、そこから投げるか？」と相手に思わせるほどの強引さも、時には必要なのだ。打撃をガードさせてから、空振りしてから、相手の起きあがりをいきなり……といった具合に容赦なくいこう。

➡ジャンプ強パンチなど強い技を当ててから。



➡スクリューで吸い込み。常に入力せよ。



➡当たらなくてもスカして着地と同時に。



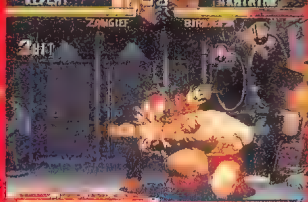
連続技

ジャンプ↓＋強パンチ



●フライングボディアタックを相手の[illegible]側低めに当たるように出す。

しゃがみ弱パンチ



●着地したらすぐにしゃがみ弱パンチ。[illegible]

ダブルラリアット

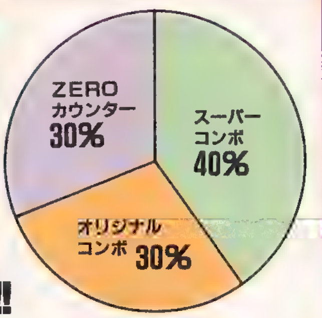


●打撃が入った直後に[illegible]同時押しでダブルラリアット。

Z2通信

『ストⅡ』時代からある技、ヘッドバット（ジャンプ中に＋中↑か強キック）が今回も継承されているが、往年と同じく、異様にピヨリダメージ（気絶にもっていくまでの蓄積数値）が多いのはうれしい？

コンボゲージ㊙利用法

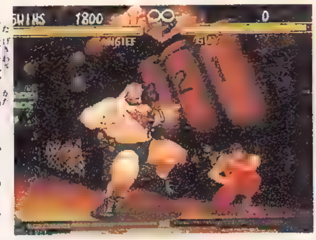


ムダにゲージを消費するな!!

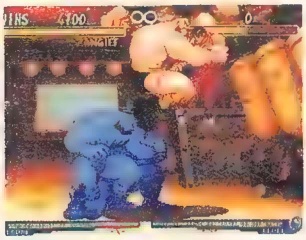
ザンギは相手に接近することに全精力をかたむけることが重要だが、そのためにはコンボゲージも使ってしまう心構えが必要。それは時にZEROカウンターだったりオリコンだったりするだろう。ただ、エリアルロシアンスラムは非常に決めづらいぞ。注意。



⬅ZEROカウンターはパンチのほうが確実だ。



➡打撃技で固めてからのファイナルアトミックバスター!



⬅エリアルロシアンスラムはほとんどウケ狙いの投げ技。

ORIGINAL COMBO

オリジナルコンボ

ダウンさせずつかめ!

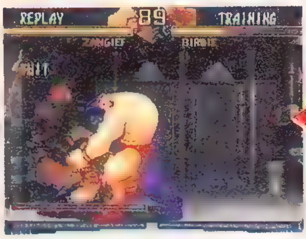
オリコンもまたザンギの重要な攻撃手段だ。飛び道具を跳び越えながら始動してそのまま連続攻撃に持ち込んだり、飛び道具をすり抜けて相手の硬直を狙うなど。スクリューも混ぜられる。



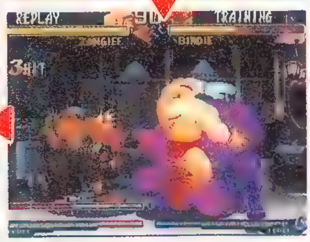
➡相手の連携攻撃の間などを狙ってオリコンを発動!



⬅強足払いで浮かせてもいいが、スクリュー狙いならこれ。



➡タイムアップ直前にスクリューを決めれば大ダメージだ。



⬅オリコンのタイムゲージを見ながら、バニシングを連発。

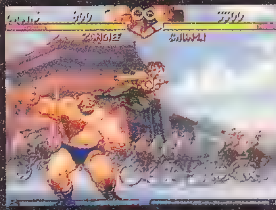
Z2通信

必殺投げの中でもスクリューだけは、相手のちょうど起き上がった瞬間を吸い込めるそうな。修行してみる?

苦手克服道場

●VS・春麗

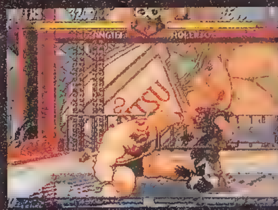
接近戦では春麗の手数に押されてしまう。技の切れ目や下段攻撃に合わせて跳び込み、固めてスクリューを決めていこう。対空はダブルラリアットだ。



⬅跳び込まれたら、わざと食らって投げてしまう手も。

●VS・ロレント

体の判定が大きいだけに、斜め方向に投げ下ろされるスティンガーが超やっかい。根気よく中パンチなどで消しつつ前進。接近すれば有利な展開に。



⬅ハメはオリコン以外では回避不能。ガンガン狙おう。

●VS・ナッシュ

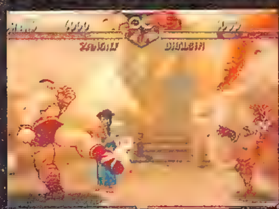
宿敵ガイルと同様の性能をもつナッシュ。飛び道具を空中ガードできるぶんまだマシだが、タフな闘いになることはまぬがれない。とにかく接近戦で。



⬅バニシングフラットでソニックを消せるとナイス。

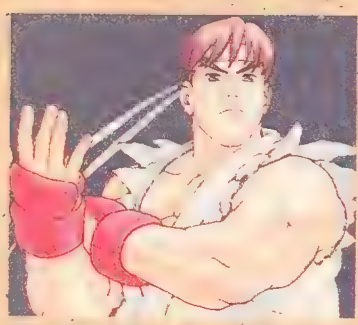
●VS・ダルシム

さらに宿敵その2。遠くから伸びてくる手足に対して立ち弱キックやしゃがみ強パンチを置いておいたり、ヨガファイアを読んで跳び込み、投げを狙う。



⬅相打ちでもこちらがリード。怖いのはヨガファイア。

※コンボゲージ㊙利用法内のグラフは、ゲージを効率的に利用するため、㊙が独自に作成したものです。



RYU
リュウ

今回も主人公はオレだ!!

遠・中距離戦では波動拳、接近戦では昇龍拳と、苦手な間合の見当たらない万能キャラ・リュウ。今回の闘い方は、いかに!

基本戦法

波動拳で相手を飛ばして、昇龍拳で撃墜しろ!!

基本戦法は従来通り、波動拳で相手を牽制して、跳んできたら昇龍拳で落とす。波動拳は読まれないように、フェイントをおり交ぜて出そう。接近戦は弱・中・強足払い、しゃがみガード不可の鎖骨割り、相手の足払いをつぶす旋風脚をメインに使う。リュウの波動拳は出るまでのモーションが早いから接近戦でも重宝するぞ。近くでガードされても、間合が開き反撃されにくいのでバンバン使え!


◆技をキャンセルして波動拳を撃つときは、中足払いで。強足払いは禁物。


◆竜巻旋風脚はある一定の飛び道具を跳び越すので、奇襲攻撃に使えるぞ。

接近戦で勝負!!

波動拳ばかりの闘い方じゃつまらない。思い切って接近戦で勝負だ! 鎖骨割りは相手の起き上がりに重ねるか、ジャンプ攻撃後に出そう。旋風脚は出した後に昇龍拳か投げるかして相手を惑わせろ!


◆鎖骨割りは➡+中パンチ、旋風脚は➡+中キックで出るぞ!

連続技

お手軽な連続技は跳び込み強パンチからしゃがみ強パンチ→波動拳だ。[illegible]


跳び込み強パンチ→しゃがみ強パンチ→波動拳!!

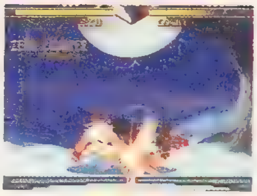
[illegible]

コンボゲージ㊙利用法

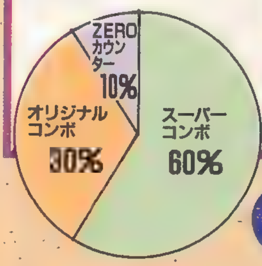
真空波動拳に使え!

コンボゲージはすべて真空波動拳に使ってもいい。それほど真空波動拳は強力だ。オリコンを使う場合は相手の体力が少なくなったら発動させて、波動拳を連射しよう。


◆相手が飛び道具を撃ったら真空波動拳だ!


◆ゼロカウンターはキックボタンで出せ!

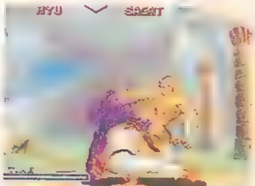

◆波動拳を連射して相手の体力を削れ!



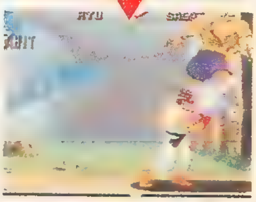
ORIGINAL COMBO
●オリジナルコンボ

ダメージ重視!!

オリコンは波動拳連射でもいいが、ダメージをイッパイ奪えるほうを紹介するぞ。まずオリコンを発動させて、強足払いを入れる。相手が浮くのですかさず弱の竜巻旋風脚を5回出し、弱昇龍拳でフィニッシュだ!


◆オリコン発動。強足払いで相手を浮かす。


◆弱の竜巻旋風脚を5発入れて……。


◆最後に弱昇龍拳。相手の体力を半分減らす。

Z2通信
リュウの連続技で真空竜巻旋風脚から真空波動拳がつながるぞ! ただし画面端じゃないとダメ。ダメージはハンパじゃないからぜひ練習してくれ。

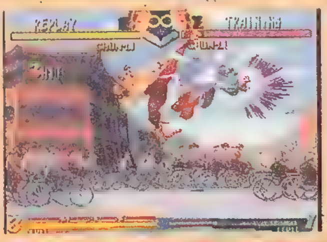
基本戦法

手数の多さで勝負するべし！

登場以来通してきたスタイルとしては、移動スピードの速さと手数の多さがあげられる。今回はそれに加えて飛び道具の気功拳がコマンド技になったため、前進して足技を当ててからすぐにキャンセルして飛び道具で相手を固める、という戦法も使えるようになったのがうれしい。対空は天昇脚でバッチリだが、タメが足りないときは立ち強キック。



⬅気功拳はキャンセルでいつでも出せるようにしておきたい。中足払いからなど。



⬅対空用の天昇脚は、判定が強く地上戦でも使える。接近時、相手のスキを狙え！

足を使ってのかく乱



⬅もっとも使えるのが、中足払い。前進しながらチクチクと固めよう。



➡旋円蹴は跳んでいる間が無敵なので、飛び道具をスカして攻撃する。

連続技

[illegible]



[illegible]



CHUN-LI

春麗

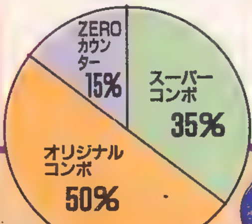
格闘アイドルをめざせ!!

打ってヨシ、走ってヨシ、守ってヨシの強力キャラ、春麗。最強とのウワサも高いが、単純な攻めでは通用しないぞ。

コンボゲージ㊙利用法

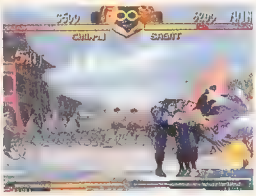
タメが速いぞ！

接近してバリバリ攻撃を当てれば（ガードされても）グングンゲージが上昇していくぞ。スパコンで使うのは主に2つ。千裂脚は連続技として。気功掌は対空にはベスト。





⬅カウンターはパンチのほうがスキが少ない。



⬅画面端なら千裂脚から覇山天昇脚が入る。



⬅先読みで対空として使う、気功掌。

ORIGINAL COMBO

●オリジナルコンボ

痛さか、ヒット数優先か？

春麗のオリコンといえば、画面端で浮かせた相手を百裂脚で蹴りまくるのが有名だが、それ以外の状況でお手軽に決めるなら、天昇脚がいい。百裂脚から天昇脚をつなげる手もあるぞ。



➡オリコン始動後、しゃがみ強キック。

⬅そのまま連打で強百裂脚を入れ……。

⬅天昇脚（強）で連続ヒット。

➡強・天昇脚を入るだけ入れよう。

Z2通信

敵の体力がほとんどないときにオリコンを発動し、強引に「ゴメンネ（挑発）」でフィニッシュする。まさに快感モノだ！　ぜひ狙おう。

※コンボゲージ㊙利用法内のグラフは、ゲージを効率的に利用するため、㊙が独自に作成したものです。



KEN
ケン

熱き炎の拳をうならせろ!!

攻めキャラマニアに長く支持されてきた熱き昇龍拳野郎、ケン。しかし最新版のケンは、昇龍拳一発だけでは勝てないぞ。

基本戦法

昇龍拳を盲信するな！

単発の昇龍拳は無敵時間が短く、足元も完全無敵ではないため、相手の足払いを読んで殴ろうという行為はもう使えない。ロマンは捨てて、独自の使用法を編み出したほうがいいかもしれない。ただし前方転身は、相手の懐に入るためには有効。足払いで相手を固めてからキャンセルで出してスパコンやオリコンにつなげるべし。波動拳のスキも少ないぞ。

連続技

飛び込みからのしゃがみ強パンチキャンセル昇龍拳は、相手によっては非常に入りにくい。キャンセルさせる技を[illegible]にするかスパコンをキャンセルして。



ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱キック×1〜2→神龍拳（昇龍裂破）

■[illegible]神龍拳が[illegible]

昇龍拳と竜巻で暴れ回れ!!

昇龍拳は少し弱くなったが、使いようによってはまだまだ対戦相手には脅威だ。前方転身からの猫だまし的昇龍拳や、竜巻旋風脚で着地してから出すなど、半ばバクチ的に出してみるのもいい。波動拳のスキも減り、対空として使う機会も増えるだろう。強昇龍拳も気持ちいいぞ！



⬆確実に出せるように練習し直そう。



⬆竜巻の出始めも攻撃力をもっているぞ。

前方転身

地面をゴロゴロ転がって起き上がり、すぐ行動可能になる技。これ自体は攻撃力をもたないが、相手に接近するのに使えるのだ。



⬆中足払いをガードさせてキャンセル。



⬆弱中強で移動距離が違うぞ。

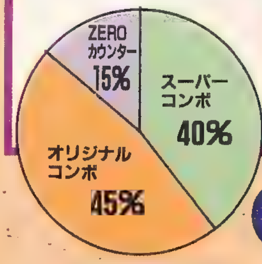


⬆転身中に神龍拳を入力すると効果的。

コンボゲージ㊙利用法

すべてに利用せよ！

ZEROカウンターはキックのリーチが長い。オリコンも使えるが、わりとスパコンも強い。昇龍裂破は中間距離から出したり連続技に。神龍拳は起き上がり時に出そう。





⬅キックカウンターは遠くの敵に当てやすい。



⬅前に進んでいくので連続技にもいい。



⬅起き上がりにレベル3で致命傷を与えよう。

ORIGINAL COMBO
●オリジナルコンボ

昇龍拳でサクッと痛い

なんだか知らないがオリコン中の強・昇龍拳がやたらと痛い点に着眼して、オイシク利用。浮かせてから強竜巻で高さを安定させ、強・昇龍拳を連発だ。レベルが高いほどダメージが多い！



➡オリコン始動。跳び込みからでもOK。

⬅強足払いでダウンを奪う。そして……。

⬅そのまま強・竜巻に移行。さらに……。

➡強・昇龍拳を根元から当てまくれ！

Z2通信

波動拳のスキが実はリュウよりも短い。神龍拳も技の後の硬直がほとんどないので、ガードされたときも、着地と同時にスパコンを入力しておこう。

基本戦法

つねにタメを作って闘え!!

ザンギエフの参戦により、投げキャラファンを取られることを予測したか、いろいろと改良・新技が追加されている。



⬅出るのがとても速く、キャンセルもかかるしゃがみ強パンチは使える。



➡接近時跳び込みをガードされたらこの立ち強キックの出番。中段攻撃!

新投げ技のバンディットチェーンは相手を後ろに投げたいときに（追い詰められたときなど）。ブルホーンを常にためておき、飛び道具などがきたらスリ抜けつつ攻撃、あるいはブルリベンジャーを狙う。近距離戦では、判定の強いしゃがみ中パンチなどの基本技も使っていこう。

連続技

必殺技を連続攻撃に混ぜるとすれば、やはりため技のブルヘッド。しゃがみ強パンチの1段目からキャンセルすれば連続で入り、ダウンさせられるぞ。



ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→ブルヘッド

●非常にカンタンで強い。だけどガードされると確実におつりを食らうので注意すること。



BIRDIE

バーディー

凶悪ファイトで名を上げろ!

ザンギエフとライバル関係にある投げキャラ。意外に機動力があるので、いろいろなキャラに対応した闘いができるのが魅力。

実は意外と機動力もあったりする!

ブルヘッド、ブルホーン、ブルリベンジャーなど、動きが遅いようにみえて実は、素早く攻撃体制に入る技を多くもつバーディー。うまく使えばスピードのある敵に対しても闘えたりする。



⬅飛び道具を撃った相手に対して……

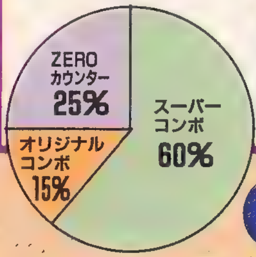


⬅超反応でブルリベンジャーが超強いぞ!

コンボゲージ㊕利用法

スパコンに重点を!

ZEROカウンターは、地上戦では空振りしにくいキックを主に使用。オリコンを使うよりもスパコン、特にブルリベンジャーに全精力を傾けるのも悪くないぞ。





⬅カウンターから強引に投げてしまう手も。



⬅パンチは近く、キックは遠くに跳ぶ。



⬅ザ・バーディーはレベル3なら超強力。

ORIGINAL COMBO

●オリジナルコンボ

難度の高いオリコンだ

左右ための必殺技はオリコンで出すのは難しい。浮かせた相手にブルヘッドを数回当て、最後にファイナルブルホーンを当てよう（オリコン中はタメが極端に短くなるのだ）。



⬅まず強足払いで浮かせてから……。

⬅強・ブルヘッドを数回。その間タメる。

➡ファイナルブルホーンで追い討ちだ!

➡オリコンを決めるチャンスは少ない。

Z2通信

コマンド投げのマーダラーチェーンとバンディットチェーンの投げ間合いは、ザンギのスクリューとほぼ同じ間合だ。自信もって狙いまくれ!

※コンボゲージ㊕利用法内のグラフは、ゲージを効率的に利用するため、㊕が独自に作成したものです。



ADON

アドン

我がムエタイに敵はなし!

必殺技が入力しやすいコマンドに変わり、通常技からのキャンセルが楽になった。いっそう激しい攻めをおみまいしてやれ!

基本戦法

リーチの長い通常技とジャガーキックが攻撃の主体だ!

とにかく攻める。これが基本だ。ジャガーキックやジャガートゥースで一挙に近づいて、間合が広がるまで攻めたら、またジャガーキック、という感じで攻撃の手を休めないつもりで闘うようにしよう。ジャガーキックは当てる位置によっては反撃されてしまうので乱発は危険だ。攻めが単調にならないように工夫して闘おう。また、ジャンプの軌道が横長のため跳び込み攻撃は下をくぐられにくい中キックを使うようにする。対空はライジングジャガーか方向キー斜め前下の中キックがベスト。方向キー前中パンチはしゃがみガード不可の中段攻撃。相手の起き上がりに重ねて下段との2択に使おう。

連続技

跳び込み強キック→弱攻撃キャンセル→ライジングジャガー。相手が画面端なら跳び攻撃からしゃがみ中パンチキャンセル強ライジングジャガーも入るぞ。



跳び込み攻撃↓弱攻撃↓ライジングジャガー

●通常技から連続で決まる必殺技はライジングジャガーのみ。通常技自体も連続し[illegible]

地上戦の要となる中パンチ



⬅しゃがみ中パンチは相手の足払いをつぶせる。ラッシュに組み込もう。

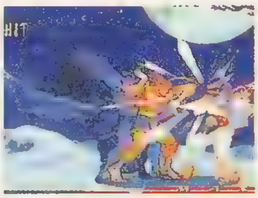


⬆方向キー前中パンチは中段判定の2段技。出るのは遅いがガードの堅い相手に重宝する。

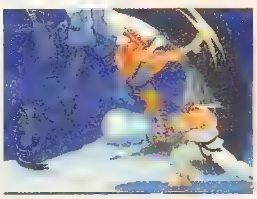
コンボゲージ㊙利用法

全然進まないよお!

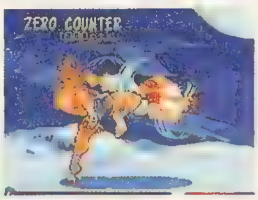
なんといってもジャガーバリードアサルトがほとんど前に進まなくなったのが痛い。単独で出すなら相手の飛び道具などを先読みしてジャガーリボルバーを使うほうがマシ。



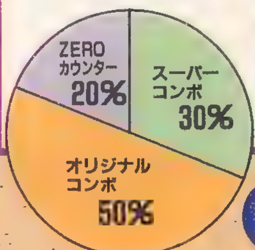
⬅連続技に組み込めばバリードも使えるけど。



⬅中間距離からならリボルバーを使うように。



⬅ZEROカウンターは狙わなくてもOK。

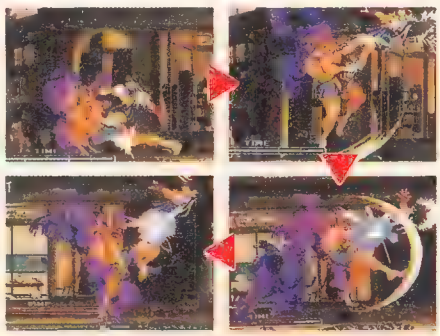


ORIGINAL COMBO

●オリジナルコンボ

いかに誘うかがポイントだ

誘いの例としては、ジャガーキックをガードさせるか当てたときなど。発動した瞬間に相手がガード状態なら、すかさず方向キー前中パンチと下段攻撃の2択でガードをくずせ!



➡まずしゃがみ強キックでころばせる。

⬅強ジャガーキックをキャンセルで入れ、

⬅弱ジャガーキックを3レベルなら3発。

➡終了間際に強ライジングジャガーだ!

Z2通信

アドンの立ち中キックは前作の立ち弱キックのグラフィックに変更されたが、キャンセル不可でほかの技とつなげられないダメ技になってしまった。

パワーダウンは必至だが…

ZEROコンボの廃止（弱攻撃→中→強攻撃、そしてパンチ攻撃からキックが連続技になる、『ストZERO』での基本システム）により、接近戦での相手を固める性能が少し頼りなくなっているソドム。対空になるしゃがみ強パンチは2段技だが、その1発目がキャンセルできるので、ジャンプからの連続技に利用すべし。接近戦でガードされたときは、弱のジゴクスクレイプでキャンセル（相手をダウンさせることはできないが、反撃を食らわない）して体力を削ろう。必殺投げのブツメツバスターは、一歩前方に跳び込んでから投げるので、相手の足払いをよけつつ決められる。逆にダイキョウバーニングは打撃技からキャンセルして連続技として使おう。



⬅接近戦では、スキの少ない立ち弱キックや中キックで牽制しつつ闘う。



➡しゃがみ強キックで、飛び道具をくぐりつつダウンを奪える。



⬅ジゴクスクレイプは弱だとスキが少なく、強は2段のダウン技。



➡起き上がりにジャンプ弱キックで相手の背中を蹴るように攻撃だ。

連続技

[illegible]



[illegible]



SODOM

ソドム

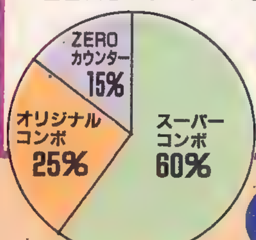
マッドギア再生のため闘う!

前作『ストZERO』から登場。『ファイナルファイト』からの移籍組。見た目通りの日本かぶれ野郎だ。愛敬はあるけど。

コンボゲージ㊙利用法

タイミングが重要!

打撃技が比較的スピーディーで強い投げキャラなので、基本技で攻めつつ接近時に読みをからめてスパコンを狙う。スキのない技で固められたときはZEROカウンターだ。





⬅ZEROカウンターはスキの少ないキック。



⬅メイドノミヤゲは連続技に使いたい。



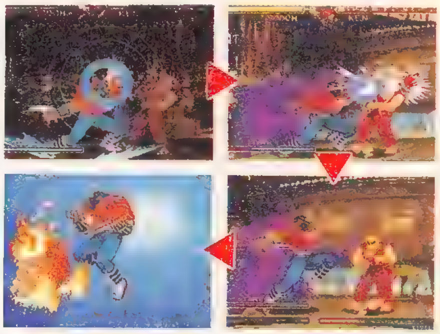
⬅テンチュウサツは打撃技をガードさせて。

ORIGINAL COMBO

●オリジナルコンボ

打撃技優先か、投げ技か。

しゃがみ強キックで浮かせてからなら、しゃがみ強パンチキャンセル中ジゴクスクレイプが浮かせ続けやすく痛い。しゃがみ強キックを入れずに中ジゴクスクレイプを数発当ててからダイキョウバーニングを入れる手もあるぞ。



➡至近距離からオリコン始動。

⬅すかさず中スクレイプを数回叩き込み、

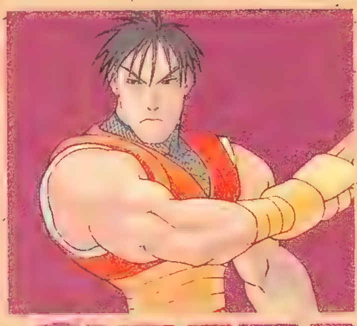
⬅素早く方向キーを回して入力!

➡ダイキョウバーニングが痛い!

Z2通信

非常に決めづらいテンチュウサツ。弱のジゴクスクレイプをガードあるいはヒットさせた後に出すと、足払いで反撃してくる相手に決まりやすい。

※コンボゲージ㊙利用法内のグラフは、ゲージを効率的に利用するため、㊙が独自に作成したものです。



GUY
ガイ

我、武神流を極めたり!!

弱足払いからのチェーンコンボがなくなり、全体的に技が弱くなったガイ。新技・崩山斗の体得でどれだけカバーできるか!!

基本戦法

持ち前のスピードを生かして、相手をかく乱しろ!!

ガイの強さは疾駆けにある。疾駆けは弱・中・強で性能が違い、相手をかく乱するにはもってこい。弱は走っていき、もう一度キックボタンを押すことで止まれるので、相手の目の前で止まって投げてしまおう。中は立ちガード不可で、強はしゃがみガードできない技。だがこの2つは技の出現の遅さが弱点。跳び込みでは、↓+中パンチの肘落としを多用しよう。相手のほとんどの技をつぶせるぞ。



⬅武神イズナ落としは、中足払い・立ち中パンチをキャンセルして出そう。



⬅中の武神旋風脚は、相手の足払いを吸い込むから、かなり使える。

中段を使いこなせ!!

ガイには、特殊攻撃・肘打ちがあり、この技はしゃがみガードできない。しかも技の出るスピードが速く、ガードされても反撃されない。相手の起き上がりに重ねるのがベストだ。



⬆コマンドは➡+中パンチ。リーチも長い。

連続技

密着状態から、立ち中パンチ→立ち強パンチを"目押し"で入れる。しゃがみ強パンチではダメ。立ち強パンチの後必殺技が入るぞ。オススメは崩山斗だ。



●立ち中パンチはこの距離でも届くぞ！



●立ち強パンチは連打しても出ない。目押しだ。

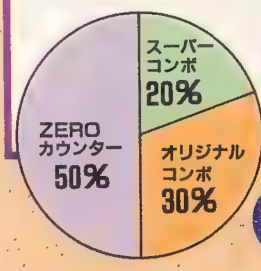


●崩山斗が強で出そう。武神旋風脚でもOK！

コンボゲージ㊙利用法

ZEROカウンター命!

2つのZEROカウンターを状況に応じて使い分けるのがゲージの最良の使い方。スパコンは2つともガードされるとスキが大きいので、あまり多用しないほうがいいぞ。





⬅対空にはパンチのZEROカウンターだ！



⬅画面端ならイズナ落としから八双拳が入る。



⬅剛雷脚は自分が起き上がるときに出そう！

ORIGINAL COMBO
●オリジナルコンボ

崩山斗を連打しろ!

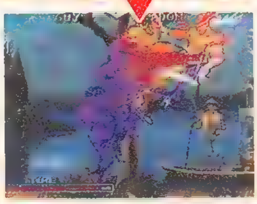
ガイの場合、スパコンがあまり使えないので、ゲージをオリコンに使ってもいい。オリコン中に技をメチャクチャ出しても威力は小さいので、必殺技をからめていこう。ここでもまた崩山斗のお世話になる。



⬅最初は中足払いで立ちガードを崩そう！



⬅すかさず弱の崩山斗を4回連打して……。



⬅武神旋風脚でフィニッシュ！　イヤァー!!

Z2通信

ガイは中キック投げ(膝蹴り)中に方向キーを回しながら中・強パンチを連打すると、いきなり遠くへ投げる。だが威力は弱いので使うだけソンだ！

基本戦法

ソニックでカベを作れ!!

『ストII』シリーズのガイル同様、ソニックブームを撃ってから追いかけ、それを盾にするのが基本だ。常に方向キーを進行方向と逆に入れながら技を出すようにして横と下にため、いつでもキャンセルソニックやサマーソルトを出せるようにしたいところ。スパコンは状況に応じて使うとして、チャンスのときはオリコンのほうが有効だ。



←ただ出すよりも、弱パンチや中パンチをキャンセルさせて出せば反撃されにくい。



←強足払いは出が速く、相打ちになってもダウンを奪える点がなかなか高性能。

中間間合を保ちつつ攻めろ!

足払いなどをガードさせた相手が跳んできた場合にすかさずサマーで落とせるようにしておくのはもはや当然。勝つためには、タメが足りないときでも立ち中パンチや立ち中キックを対空として出せるよう、日頃から練習しておこう。また、オリコンを対空として使うのもいい。ソニックで相手を跳ばせる工夫を。



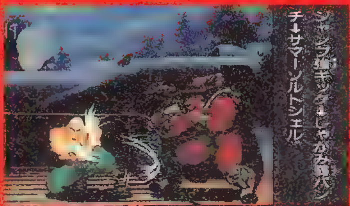


↓基本技で撃ち落とすなら、立ち中キックや中パンチが確実。

↑サニック→サマーの連携は強力な牙城。タメの技術も大事だ。

連続技

お手軽連続技。ジャンプ強キックからタメたまましゃがみ弱パンチを出し、キャンセルでサマー。弱パンチの後にしゃがみ弱キック→サマーでもOKだ。



[illegible]



NASH

ナッシュ

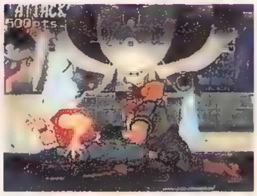
鉄壁の守りがクールな軍人

あのガイルの親友というウワサもある、守りの堅い軍人、ナッシュ。冷静に状況判断し、的確な対処をして闘うキャラだ。

コンボゲージ㊙利用法

オリコンが強いぞ!

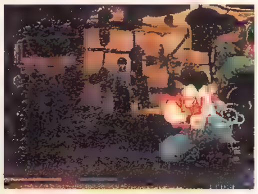
ZEROカウンターは対空ならパンチ、地上ではキックを使う。ただしガードされると反撃を食らうぞ。スパコンはソニックブレイクとオリコンを使う機会が多いだろう。



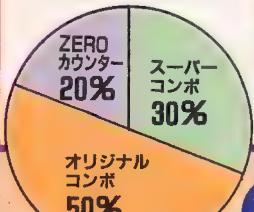
←タメがない状態ではカウンターが有効だ。



←相手の飛び道具を消して攻撃しよう。



←起き上がり攻撃に対してリバーサルで出す!



ORIGINAL COMBO

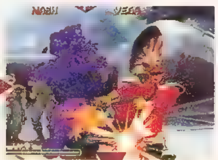
●オリジナルコンボ

強サマー連続が痛いぞ!

ナッシュのオリコンは、操作もさほど難しくなく、大ダメージを奪うことができるので、ぜひ相手の飛び道具の硬直などに叩き込みたい。また、立ち状態での対空攻撃にも使えるぞ。



➡オリコン発動。飛び道具の硬直が最適。



⬅空中攻撃から強足払いを連続で。



➡入る限り続ける。かなり痛いぞ。



⬅浮いたら強のサマーソルトで追い討ち。

Z2通信

スパコンのクロスファイアブリッツを画面端に追い込んだ相手に決めると、その後サマーソルトジャスティスで追い討ちが可能だぞ!

※コンボゲージ㊙利用法内のグラフは、ゲージを効率的に利用するため、㊙が独自に作成したものです。



ROSE

ローズ

◉

ベガを倒すのは私よ!!

チェーンコンボがなくなり弱体化したローズ。前回以上にスライディングとソウルイリュージョンの使い方が重要視されるぞ。

基本戦法

スライディングが攻撃の要

ローズはスライディングからの派生技がメイン。スライディングは相手の近くで出すと反撃されるので足の先が当たるように使う。その後、立ち中キックを出すと相手の足払いをよけつつ攻撃できる。コンボゲージがたまったら、ソウルイリュージョン（以下分身）を使おう。分身したら跳び込むかスライディングで攻撃して、相手に反撃のチャンスを与えるな!

連続技

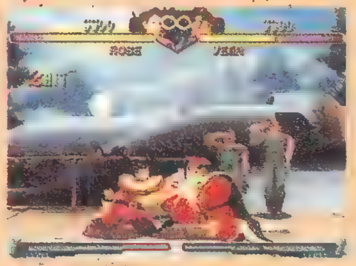
連続技は、跳び込み強キック→立ち強パンチ→ソウルスパイラルの順に入れる。[illegible]と簡単でダメージも大きい。立ち強パンチはしゃがみ強パンチでも可。



●[illegible]



●[illegible]



⬅しゃがみ弱パンチはスキが小さく、連打できる。ここから投げや足払いに展開しよう。



⬅中間距離を保ちつつ、相手の間合の外から弱のソウルスパイラルを入れろ!

起き上がりはこう攻めろ!!

ローズの跳び込み中キックは攻撃判定が後ろにもあるため、相手の背中をケリやすい。相手を強足払いで転ばせたら間合を測って中キックで跳び込もう。ここから立ち強パンチ→弱ソウルスパイラルがつながる。強だとガードされたとき反撃を食らうのでダメ。

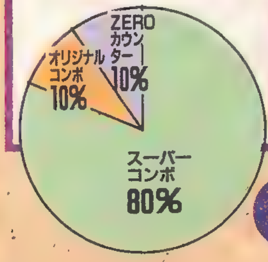


⬆春麗は食らい判定が小さいから、背中を蹴りづらい。

コンボゲージ㊙利用法

すべてを分身に!

コンボゲージは全部分身に使ってもかまわない。オリコン10パーセント、ゼロカウンター10パーセントはほんの気持ち程度。それほど分身の能力が優れているのだ!





⬅分身は通常技をキャンセルして出そう!



⬅パンチのガードキャンセルは裏に回り込む。



⬅その後、通常技からソウルスパイラルだ!

ORIGINAL COMBO

●オリジナルコンボ

入力が簡単で強力!!

オリコンでお手軽なものを紹介するぞ。まずオリコンを発動させ、強足払いを入れる。相手が浮くので、強のソウルスパイラルを3回出す。これで体力の約半分を減らせるが、ゲージは分身に使ったほうがいいぞ。



⬅基本は、強足払いで相手を浮かすこと。



⬅あとは強のソウルスパイラルを4回入れる。



⬅入力が遅いと相手が落ちちゃうぞ!

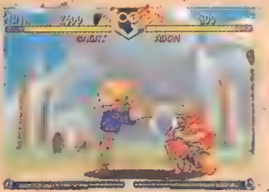
Z2通信

ローズには即死コンボがあるぞ。やり方は飛び道具を弱ソウルリフレクトで7回吸収。オリコンを発動させ強足払い➡弱ソウルスパーク5発でOK。

基本戦法

当たり判定の広さで勝負！

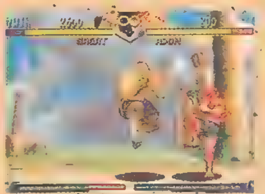
サガットは歩くのは遅いが、立ち状態での足技が横に判定が広いのを利用して、遠くから牽制しつつ飛び道具のタイガーショットを撃っていこう。跳び込まれたときはもちろんタイガーブロウで大ダメージを奪いたい。ただし同じ感覚で撃っていてはバレバレなので、フェイントもおり交ぜていくこと。倒れた相手に対して、ジャンプ弱キックで背後をとれるので、そこから連続攻撃を狙ってみよう。



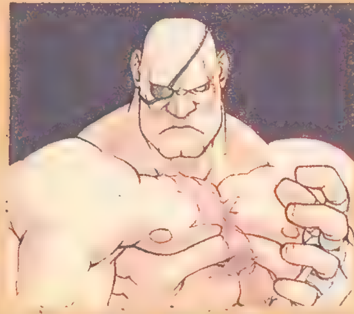
⬆立ち中キックなどの足技をペチペチ当てて固めていく。



⬆しゃがみ中パンチからキャンセルでグランドタイガーなど。



⬆タイガークラッシュで相手の目の前に着地してからの展開も。



SAGAT

サガット

胸の傷の復讐を遂げるため

胸の傷をつけたリュウとの因縁、そしてなにやら言いがかりをつけてくるダン（一方的に相手がつけ狙ってるだけ）を倒せ！

連続技

連続技に交ぜてオイシイのはタイガーブロウか。強なら、それ単体で7ヒットもする強力な技だ。しゃがみ中パンチをキャンセルして出すべし。



ジャンプ強キック→しゃがみ中パンチ→強・タイガーブロウ

⬆[illegible]

対空兵器・タイガーブロウ

最大ヒット数でいえば断然、強・タイガーブロウだが、弱はリーチはないが無敵時間が長い。相手にハンパな距離で跳び込まれたときは、早めに弱・タイガーを出したほうがいい。



⬅強・タイガーブロウの連続ヒット音はかなり気持ちいい。起き上がりも使おう。

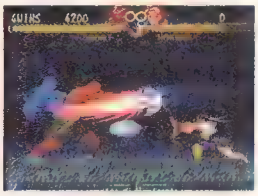
コンボゲージ㊙利用法

足の遅さをカバー!?

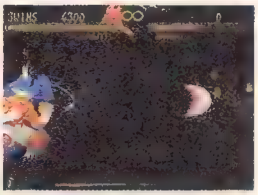
タイガーブロウが苦手な人は、パンチZEROカウンターを使うのもいい。タイガーキャノン以外のスパコンが決めづらいだけに、オリコンを狙ったほうがいいかも。



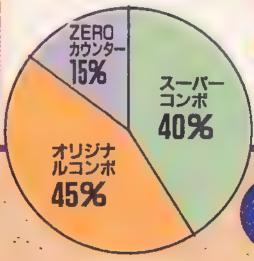
⬅キックカウンターは反撃されにくい。



⬅飛び道具を相殺するのに使うTキャノン。



⬅タイガーレイドは横方向にリーチあり。

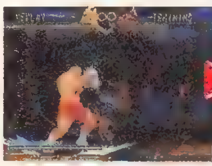


ORIGINAL COMBO

●オリジナルコンボ

押されてるときに使おう

浮かせた相手に対してタイガークラッシュとタイガーブロウを両方当てるオリコンが強力。レベル1でもかなり痛いぞ。ほかのスパコンを狙うより断然こっちのほうがおトクだ。



➡なんとか接近してオリコンに持ち込む。



⬅強足払いで浮かせたところに……。



⬅まず強・タイガークラッシュ。



➡続いて強・タイガーブロウ！痛い！

Z2通信

画面端でタイガージェノサイドを当ててから、自分が着地した直後にオリコンを始動して強・タイガーブロウで追い討ち可能。難度は高いぞ！

※コンボゲージ㊙利用法内のグラフは、ゲージを効率的に利用するため、㊙が独自に作成したものです。



VEGA

ベガ

サイコパワーで天下を取れ

もともとチェーンコンボに恵まれていなかったので、前作の戦法を流用して闘うことができる。遠距離で必殺技をメインに闘え。

基本戦法

中・遠距離戦で闘え!

ベガは機動力に欠けるため、サイコショットとヘッドプレスを使用した遠距離戦が好ましい。基本的な戦法は、サイコショットで飛び道具を相殺、もしくは牽制技として連打して、相手の虚を突いてヘッドプレスでダメージを与えよう。この一連の動作が終了した後の近距離戦は、リーチの長い立ち中キックを当てる、またはベガワープで間合を離そう。反応が速い人は相手の技の空振りにしゃがみ強キックを使って相手をダウンさせ、間合を離そう。

●近距離戦



⬆立ち中キックで相手の行動を封じよう。

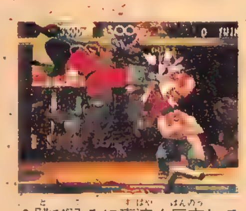
●遠距離戦



⬆サイコショットとヘッドプレスをメインに。

対空技は臨機応変に!

ベガには確実な対空技がないので、ときにはジャンプ中キック、ときにはしゃがみ強パンチと臨機応変に使い分けよう。



⬆跳び込みに素速く反応して空中で撃墜するのがベターだ。

ヘッドプレスでかく乱させよう

ヘッドプレスとサマーソルトスカルダイバーを使い分ければ、相手は対空技を出すタイミング逸して混乱する。ガンガン使おう。



⬆ヘッドプレス後のサマーソルトスカルダイバーも有効だ。

連続技

コンボゲージがたまっていないときは立ち強キックの1発目からダブルニープレスがオススメ。スパコンは立ち中キック以外の中攻撃からつなごう。

立ち強キック↓ダブルニープレス



中攻撃↓スーパーコンボ



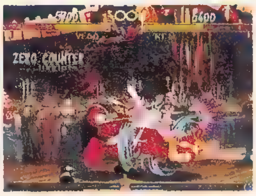
コンボゲージ㊙利用法

スパコンがメイン

やはり相手に大打撃を与えることが可能な通常技からのスパコンがメイン。そして相手のラッシュを止めるため、また確実な対空技としてゼロカウンターを使おう。



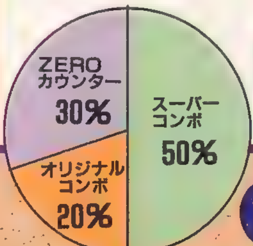
⬅跳び込み攻撃からスパコンで大ダメージを。



⬅相手のラッシュ、対空技にZEROカウンター。



⬅オリコンはお遊び感覚で使ってみよう。

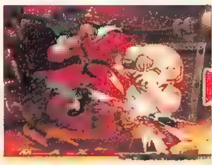


ORIGINAL COMBO

●オリジナルコンボ

ダブルニープレスが確実だ

しゃがみ強キックからのダブルニープレスの連発が簡単で確実にダメージを与えられる。発動直後は、ダブルニープレスコマンドを失敗してもフォローが効く立ち強キックから始めよう。



➡ジャンプ攻撃から入る場合は強キック。



⬅着地と同時にオリコンを発動して……。



⬅強キックを連打して立ち強キック。



➡ダブルニープレスはタイミングが命だ。

Z2通信

オリコンには、弱サイコショットを連射した後にベガワープで相手の後ろに回り込み、前後を同時に攻撃する、なんていう使い方もあるぞ。

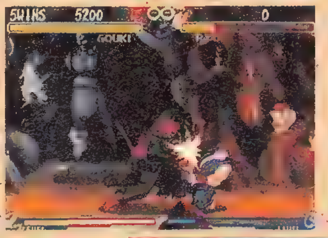
基本戦法

多彩に技を使い分けるべし!

リュウ・ケンに技を追加したような性能をもつゴウキだが、阿修羅閃空や百鬼襲など、クセがあり使い勝手もあまりよくない技が多く、単に技が多いから強い、ってことはない。空中からの飛び道具、斬空波動拳は、射出角度がイマイチ急なので、前ジャンプから下りに出さないと当てるのは難しい。スパコンも、操作がリュウの真空波動より難しい滅殺豪波動や、空中からの天魔豪斬空など決めどきが限られてくる。難しいキャラなのだ。



⬅起き上がりへの斬空波動拳が、リバーサル必殺技をツブすのはまあ使えるが……。



⬅頭蓋破殺（➡＋中パンチ）はしゃがみガード不可。相手の起き上がりに重ねよう。



⬅旋風脚（⬇＋中キック）は足払いをかわしながら一方的に攻撃できるぞ。



➡弱足払いをガードさせてすぐに天魔空刃脚（ジャンプ中⬇＋中キック）!

連続技

リュウ・ケン同様コンボにはこと欠かないゴウキだが、これは比較的決めやすい。スパコンが[illegible]みの連続技だ。弱足払い連打からの滅殺[illegible]。



●足払い[illegible]



GOUKI

ゴウキ

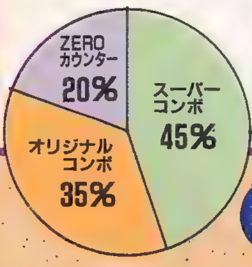
拳を極めた最強の格闘家

拳を極めし者として『スト II X』で初登場した謎の格闘家。リュウ・ケンのパワーアップ版という位置づけにいるが実際は…?

コンボゲージ㊙利用法

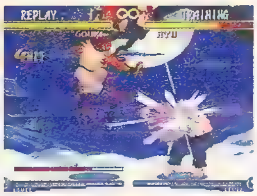
立体的に攻めるには?

ZEROカウンターは強制ガード中に現状を打開したいときに使う。スパコンでは、滅殺豪波動は入力が複雑なのでとっさに決めるのはムリそう。チャンスは滅殺豪昇龍だ。





⬅キックカウンターのほうがスキは少ない。



⬅飛び道具をよけて天魔豪斬空、が効果的。



⬅瞬獄殺は打撃を当ててから狙うほうがグー。

ORIGINAL COMBO

●オリジナルコンボ

オリコンか、瞬獄殺か…。

足払いで転ばせてから竜巻斬空脚を数発入れて強・豪昇龍拳、という組み合わせがカンタンだ。また、灼熱波動拳もなかなか痛いので、波動拳連打で持ち上げてから出して燃やすのもいい。



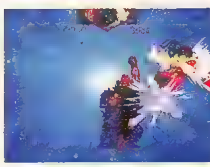
➡カッコいいグラフィックで始動。



⬅強足払いで浮かすのは定番って感じ。



⬅そのまま竜巻斬空脚。出しやすい。

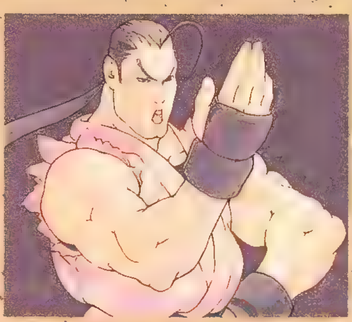


➡最後は強・豪昇龍拳で複数ヒット。

Z2通信

レベル2以上でオリコンを発動したときに、ゲージが1以上残っていれば空中スーパーコンボ、天魔豪斬空を出すことができるぞ。知ってた?

※コンボゲージ㊙利用法内のグラフは、ゲージを効率的に利用するため、㊙が独自に作成したものです。



DAN
ダン

誰かコイツを止めてくれ!

信じた道をただひたすら闇雲に突き進む。これが男の生きざまだ！ 我こそが最強流、みんなオレ様についてきやがれ！

基本戦法

意外に強い通常技

ダンの通常技は判定が強く、接近戦では非常に重宝する。中キックでの跳び込みも強いぞ。我道拳は攻撃範囲の大きい強で出すようにし、相手の足払いの外から使うのがいいだろう。晃龍拳はほとんど対空にならない。しゃがみ強パンチのほうがまだ使えるが、これも相手の出す技によりけりだ。とにかく、ダンは守りにまわらないようにガンガン攻め込むこと。反撃を恐れていては最強流の名が泣くぞ！ 世間じゃ最弱と言われてるが…。

連続技

基本は跳び込み中キック➡しゃがみ強パンチキャンセル➡強我道拳。断空脚は相手と密着状態で、中攻撃キャンセルから中の断空脚のみ連続技になるぞ。

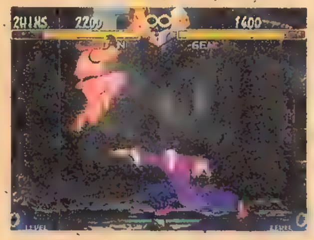


跳び込み攻撃➡しゃがみ強パンチ➡強我道拳

●[illegible]難しい。無難に中キックで跳び込もう。

いかにして近づくか?

ダンの持ち味を生かすには、とにかく接近戦に持ち込まなくてはならない。断空脚を弱・中・強使い分けて近づくか、相手の飛び道具に合わせて跳び込むようにしよう。

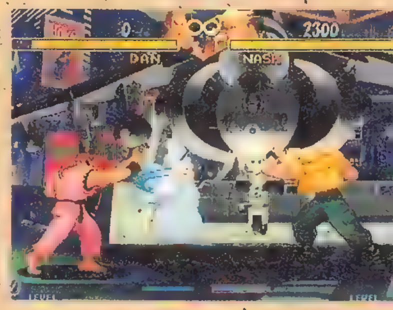


⬅単調な攻め方にならないようにいろいろ工夫しよう。ジャンプ挑発するのも楽しいぞ。

我道拳はこうして使え！

ラッシュに組み込むのならば、しゃがみ弱か中キックからキャンセルして使おう。しゃがみ強キックからだと反撃を受けやすい。単独で使うときは相手の足払い間合の外から。

➡相手と離れた位置ならば、飛び道具を打ち消すために使うのがいいだろう。



コンボゲージ㊙利用法

攻撃あるのみだ!

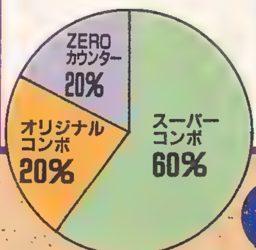
小出しにして使うなら、震空我道拳を使おう。3レベルたまっていたら、晃龍裂火が威力抜群。通常技キャンセルから出せればどこからでも決まる。一発逆転も夢じゃないぞ。


⬅相手のラッシュに相討ち狙いで使ったり…。


⬅断空脚をガードさせたあとに使うのもいい。



⬅ゼロカウンターに頼らず攻めていきたい。



ORIGINAL COMBO
●オリジナルコンボ

晃龍拳の出番だぜ!

断空脚をガードさせたあとや跳び込みからなど、使いどころは多い。起き上がりに使うのもおもしろい。相手のラッシュ中にムリヤリ発動させて一気に形勢逆転を、なんて使い方も。



➡発動したら、まずしゃがみ強キック。

⬅すぐにキャンセルの弱晃龍拳を一発。

⬅レベル3ならばそのまま弱晃龍拳3発。

➡終了間際に強断空脚をぶちかませ！

Z2通信

ダンの挑発は何度でも出せる。そのうえジャンプ挑発以外はコンボゲージもためられるぞ。通常技をキャンセルして挑発することも可能だ。便利!?

※コンボゲージ㊙利用法内のグラフは、ゲージを効率的に利用するため、㊙が独自に作成したものです。

VS.COM攻略 相手の動きを見て返し技主体で闘おう

COM戦は待ちを基本として敵がスキを見せたら反撃するのが一番楽だ。どこで反撃したらいいかは下を見てほしい。ただし、これはSS版を元にしているので、PS、SFC版では通用しない場合があるので注意。



⬅ヘタに攻撃すると、COMならではの超反応で返される。



⬅ひたすら待って、COMがスキを見せたら反撃だ！

「VS.リュウ」
リュウは波動拳を連続で撃ってくることが多いので、2発目の波動拳に合わせて跳び込み連続技を入れる。跳び込むときに方向キーを後ろに入れておけばリュウが昇り蹴りを出してきてもガードOK。

「VS.春麗」
春麗がジャンプで後退したあとは気功拳を撃ってくる。そこを狙って攻撃しよう。また、春麗が鶴脚落を出してきたら、直後に旋円蹴を高確率で出してくるので、足払いなどできちんと反撃すること。

「VS.ケン」
昇龍拳を弱・中・強と連続で出してくるパターンのときが最大のチャンス。最大級の連続技を叩き込もう。ケンのゲージがたまっているときは、うかつに技を出さないように。昇龍裂破で返されるぞ。

「VS.ナッシュ」
スタート時の間合ぐらいで中攻撃を空振りするとジャンプしてくるので、対空技で落とす。ナッシュが連続技を失敗してサマーソルトを空振りしたときは、スパコンやオリコンで攻撃してやろう。

「VS.ガイ」
武神旋風脚を弱・中・強と連続で出してくるときと、疾駆けで走ってくるところが狙い目。特に武神旋風脚後のスキは大ダメージを与えるチャンス。疾駆けは間合が開くと出してくることが多いぞ。

「VS.ローズ」
ローズもケンやガイのようにソウルスルーを3連続で出してくることが多い。そのスキに確実にダメージを与えよう。ローズは体力が少なくなるとジャンプ攻撃が多くなるので、対空技で迎撃しよう。

「VS.バーディー」
跳び込みは立ち強パンチでほぼ確実に返される。ブルホーンを連続して出してくるところに反撃が入るが、タイミングよく攻撃しないとブルホーンの無敵時間でこちらの攻撃が空振りしてしまうぞ。

「VS.ソドム」
ジャンプ攻撃からのブツメツバスターを防ぐため、ジャンプ攻撃をガードしたらしゃがみ弱パンチを連打しておく。ジゴクスクレイプ3連発は、昇龍拳のように無敵時間がある技なら反撃可能だ。

「VS.アドン」
ジャガートゥースは立ってガード。ジャガーキックは近い距離でガードすれば、攻撃判定の出が早い技で返すことができる。ジャガーリボルバーで自キャラを跳び越えたときも攻撃のチャンスだ。

「VS.サガット」
上下のタイガーショットを狂ったように連射してくるので、そこを狙ってジャンプからの連続技を入れる。タイガークラッシュからの強タイガーブロウも、キチンとガードしてしまえば反撃し放題だ。

「VS.ベガ」
ベガは闘っている最中に突然しゃがんで動きを止めることがある。そのあとは必ずサイコショットを撃ってくるので、連続技を狙おう。ダブルニープレスを近距離でガードしたときはオリコンで反撃だ。

「VS.ダン」
断空脚は反応が早ければ見てから昇龍拳などで返せるし、距離が近ければガード後でも反撃可能。ダンは断空脚のようにダウンする技を当てると挑発を出す。技を食らったら弱でダウン回避して反撃だ。

「VS.ゴウキ」
ゴウキの波動拳はスキが大きく、反応が早い人ならば波動拳を見てからジャンプ攻撃を当てることができる。ゴウキが阿修羅閃空で近づいてきたら移動地点に技を重ねておけば確実にヒットさせられる。

「VS.さくら」
よく春風脚を出してくるが、弱の春風脚はガードしたあとにオリコンなどで反撃できる。さくらもゴウキ同様波動拳のスキが大きい。波動拳を使ってきたら跳び込みからの連続技で大ダメージ確定だ。

「VS.ロレント」
ロレントのジャンプの着地に強足払いを合わせる。ロレントのジャンプ攻撃はこちらがしゃがんでいればほとんど当たらない。パトリオットサークルは3段目までガードすれば、大きなスキができるぞ。

「VS.元」
スタート時の間合で技を空振りすると、元はジャンプするか足払いを出すので、ジャンプしたら対空技で攻撃する。もし、元の足払いにこちらの攻撃が負けるなら、空振りする技を変えよう。

「VS.ダルシム」
ドリルキックを連続で出してくるときは無敵時間がある技（昇龍拳など）で反撃する。投げは狙うと次のドリルキックを食らってしまうぞ。ヨガテレポートを使ってきたら、出現地点に技を重ねよう。

「VS.ザンギエフ」
足払いなどで牽制したときにザンギエフの動きが止まったら次の瞬間跳び込んでくる。しっかりと対空技で返そう。近づいてきたら、1歩踏み込んでから強足払いを出すと、なぜか食らうことが多い。

Z2通信
上ではいろいろと書いたが、始めの4キャラくらいまでは跳び込みから強引に連続技を狙ったほうが楽だったりする。特にSS版サバイバルモードなら跳び込みからの連続技だけで10人抜きくらいは楽勝だ。

ストZERO2 ウラワザ集

『ストZERO2』のウラワザが結集!



SS 海外版リュウ・ザンギエフ・ダルシムが使用できる

SS 殺意の波動に目覚めたリュウ



海外版の『ストリートファイターALPHA2』で隠しコマンド入力によって出現した"裏リュウ"が、SS版では使用できるぞ! 肌が日焼けしていて、必殺技が豪鬼っぽいのが特徴。もちろん、ノーマルのリュウよりも数段強いぞ。

❶ リュウにカーソルを合わせてスタートボタンを押す。
❷ スタートボタンから手を離し、「アドン→豪鬼→アドン→リュウ」の順にカーソルを動かす。
❸ スタートボタンを押しながらリュウを選択する。

SS ストⅡダッシュ版ザンギエフ



代わって今度は性能ダウン版ザンギエフの出現コマンドだ。『ストⅡ』シリーズでも、もっとも人気のあった『ストⅡダッシュ』のときの性能に近づけたザンギが、この『ZERO2』で使えてしまうのだ! 当時のユーザーなら感涙モノかも?

❶ ザンギエフにカーソルを合わせてスタートボタンを押す。
❷ ボタンから手を離し、「サガット→ソドム→ローズ→バーディー→ナッシュ→ダルシム→リュウ→アドン→春麗→ガイ→ケン→ザンギエフ」の順にカーソルを動かす。
❸ スタートボタンを押しながらザンギエフを選択する。

SS ストⅡダッシュ版ダルシム



ザンギの当時の強敵といえば、もちろんダルシム。そして、わざわざ用意されたかのように、ダッシュ・ダルシムも使用できてしまうのだ。当時、ゲーセンで決着のつけられなかったかつてのライバルたちのための、カプコンからの粋なはからいだぜ!

❶ ダルシムにカーソルを合わせてスタートボタンを押す。
❷ ボタンから手を離し、「ザンギエフ→サガット→ナッシュ→ダルシム」の順にカーソルを動かす。
❸ スタートボタンを押しながらダルシムを選択する。

PS 真・豪鬼がプレイヤーキャラとして使用できる



PS 『ストⅡX』の極悪性能が復活！真・豪鬼

『ZERO』以降の豪鬼は、初登場の頃と比べると、かなり弱くなっている（もしかするとリュウより弱いかも…）。しかしこの“真・豪鬼”は、かつての性能がよみがえっているのだ!! しかもZEROカウンター&オリコン（ほか多数）つき!!

❶ 豪鬼にカーソルを合わせて、セレクトボタンを押す。
❷ セレクトボタンを離し、カーソルを「アドン→春麗→ガイ→ロレント→さくら→ローズ→バーディー→豪鬼→ベガ→ダン→豪鬼」の順に移動させる。
❸ セレクトボタンを押しながら、豪鬼を選択する。

殺意の波動に目覚めたリュウ

持ち技はかなり増えるぞ。まず、昇龍拳と竜巻旋風脚が豪鬼と同じように多段ヒットするようになり、空中での追い討ち攻撃が可能だ。波動拳は近距離で当てれば、弱でもダウンを奪える。そして阿修羅閃空。完全に豪鬼とコマンド・性能とも同じ。スパコンでは、滅殺豪昇龍(!)と、なんと「瞬獄殺」が使えるぞ！もちろんレベル3の時にしか出せないが、ここまで豪鬼の技を持っていれば、最強の座もそう遠くはない？



⬆オリコン発動時には、豪鬼と同じ“滅”の文字が赤く浮かび上がる。



⬆リュウが瞬獄殺を使うなんてことがあっていいんスか？

真・豪鬼

ノーマル豪鬼との違いはまず、斬空波動拳が2発、しかも低い角度で跳ぶので非常によけづらい。それから波動拳の発射が速い点、瞬獄殺で相手に近づく速度が速く、しかも長く追い続けるところなど。



⬆ボタンで色違いも選択可。パッキンの豪鬼もいる(笑)。

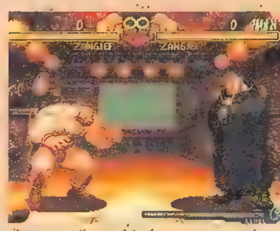


⬇さらに瞬獄殺を同時に出したりなんかしたらヒドイよね。

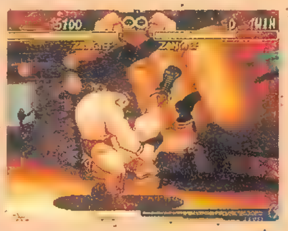
⬆斬空波動拳だけでも相手を身動きとれなくすることはできるが…。

ストⅡダッシュ版ザンギエフ

『ストⅡダッシュ』版になった、ということはつまり、今までのザンギエフの進化の経緯をほとんどすべて捨てて、シンプルにまとめてしまったわけだ。もちろん、間合を詰めるために必要なZEROカウンターやオリジナルコンボなんてないし、スパコンだってない(!)。まさに、スクリューとダブルラリアットだけで勝て！ 状態。空中ガードもできないから、ジャンプ連続も危険。相討ち覚悟で強引な闘いを挑んでみよう。



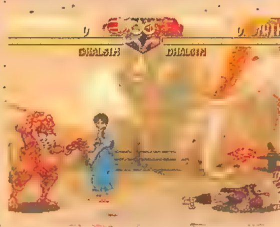
⬆登場ポーズがない。なんか今となってはさみしいもんだね。



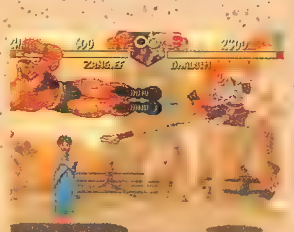
⬆しかもナメたことに、スクリューの間合は狭いまま。ガッデム！

ストⅡダッシュ版ダルシム

ダルシムもザンギ同様、昔の性能に戻っている。方向キーの入力の有無にかかわらず、相手との距離によって基本技が変化（主にリーチが）する。技の複雑な使い分けがダルシムを難しいキャラにしていることを考えると、これならかなりイケル闘いができそうな気がするが、スパコンなし、受け身なし、空中ガードなしなどなど…ときてはたまらない。ちなみにドリルキックは強キックのみ、ヨガフレイムは昔のコマンドに戻っている。



⬆ヨガファイヤーは途中で消えなくなっている！ 当たればダウンだ。



⬆友だちなどとハンデ・マッチをするとか、ザンギと闘うのもまた宿命。

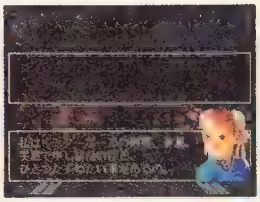
SS PS COMキャラの乱入

条件：COM相手に1本も取られずに、スーパーコンボフィニッシュ（オリコン含む）を5回以上決める

1人プレイで、ノーミスでスパコン・オリコンフィニッシュをケズリ以外で5回以上決めると、その次の対戦相手と闘う前にCOMキャラが乱入してくる。乱入キャラは右の図を参照。リュウを中心に一回転しているグループや、旧服の春麗が乱入してくる点などがおもしろい。



↑カウントしてないといきなり乱入されたりしてビビる。



↑会話はみんな違うぞ。全キャラ出してみよう。

＊矢印の方向に乱入する



SS PS 真・豪鬼の乱入

条件：COM戦で、1ラウンドも落とさずにパーフェクトで3回以上勝って、最終面まで到達する。

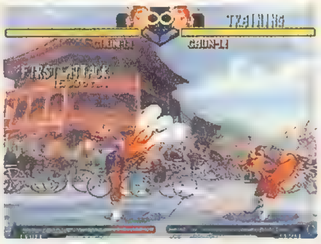
こちらは真・豪鬼が乱入してくる現象。パーフェクト勝ちは、序盤でCOMが弱いうちに速攻で3回決めるしかないだろう。他の条件としては、1Pならパンチボタンカラーで、2Pならキックカラーでゲームスタートすること。勝てなければゲームオーバーだし、コンティニューしてももう出てこない。一発勝負だ。メチャクチャ強いが、接近してオリコンが有効。



↑PSではこの真・豪鬼を使うコマンドが発表されているが…。

SS ソフト連射モード

条件：
1. アーケードモードで、オートモードセレクト時にスタートボタンとⓇボタンを押しながら決定すると、ボタン押しっぱなしで、そのボタンの連射をするようになる。
2. トレーニングモードで、キャラセレクト時にスタートとⓇボタンを押しながら決定すると、ボタン押しっぱなしで、そのボタンの連射をするようになる。



↑連打の苦手な人、連射パッドを持ってない人に朗報。

連打したほうが有利になる状況は数多い。たとえば起き上がりの無敵必殺技入力がリバーサルで出やすいし、投げ技も入りやすいのだ。VSモードでは不可能なので注意。

SS PS ソドムステージの変化

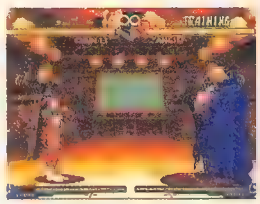
ソドムステージが一定の確率で洋風にアレンジされる現象。アーケード版ではなんと4096分の1だったが、PSでは64分の1、SSはなんと8分の1の確率でステージが変化するようだ。いろいろ変わっているぞ。



↑なんだかこっちのほうがある意味ソドムっぽいかもしれない。

PS ザンギエフの登場ポーズ

ザンギの登場ポーズは、マントを脱ぎ捨てるものと「ウィー！」と叫ぶポーズの2種類あるが、同キャラ対戦時のみ登場前からセレクトボタンを押したままにしておくと、必ずマントのポーズになる。



↑どっちかっつーと、こっちのほうがカッコいいよねえ。

SS PS 勝ちセリフセレクト

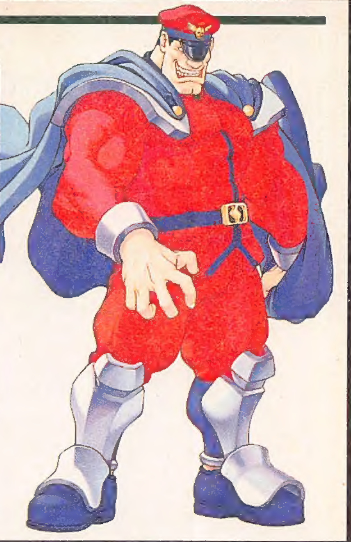
コマンド

KO直後に方向キーを4方向（上・下・左・右）どこか＋下記のコマンドを入力したままにしておく。

Ⓧ＋Ⓨ＋Ⓩ	Ⓧ＋Ⓐ	Ⓩ＋Ⓒ	【SS】
Ⓐ＋Ⓑ＋Ⓒ	Ⓨ＋Ⓡ	Ⓛ＋Ⓡ	
□＋△＋□	□＋×	L1＋R1	【PS】
×＋○＋R1	△＋□	セレクトボタン	



⬆対戦相手にかつてない屈辱感を与えるセリフをチョイス。



選択できるセリフは全部で24種類。各ボタンの組み合わせ(6種類)と4方向で任意のセリフを選べる。SS版はスタートボタンが使えない（ポーズがかかってしまう）ため、Ⓛ＋Ⓡで代用されている。イカすセリフを探してみよう。ちなみに前作『ストZERO』では、5回連続で同じセリフを選択すると、次のラウンドでダンが乱入してきたが今回はない。

SS PS ステージセレクト

■(アーケードモード・ショートカットOFF・乱入対戦時のみ)

コマンド

アーケードモードで乱入し、乱入した側のキャラクターを決定する前に、カーソルを闘いたいステージのキャラに合わせ、スタートボタンを1秒以上押し続けた後、使用キャラクターを選択する。

ショートカットモードをOFFにしてアーケードモードを始め、反対側から乱入。乱入した側がステージをセレクトできる。2つのスペシャルステージも選択できるぞ(選択方法は右に記載)。VSモードならもっとカンタンに好きなステージを選択できるよ、というツッコミはしないこと。ちなみにボス・ステージには大草原ステージ（サガット対COMリュウのときのみ行ける）と、大瀑布ステージ（ナッシュ対COMベガのときのみ）がある。



⬆このキャラセレクト画面でしかステージセレクトはできないっス。

大草原ステージ [BOSS1]

カーソルをサガットに合わせてセレクトボタンを1秒以上押し続け、セレクトボタンを押しっぱなしにしたままカーソルを動かして使用キャラを選択する。



⬆足元が見えない夜の大草原ステージ。雷と草のざわめきが、なかなか緊張感を呼ぶ。BGMも違うぞ。

大瀑布ステージ [BOSS2]

カーソルをベガに合わせてセレクトボタンを1秒以上押し続け、セレクトボタンを押しっぱなしにしたままカーソルを動かして使用キャラを選択する。



⬆巨大な滝の前でのバトル。なかなかの迫力だが、負けたほうは滝に落とされそうでヒィ〜。

SS オリジナルコンボ永久持続モード

これはトレーニングモードでしかできないのだが、キャラ選択時にスタートとⓁボタンを押しながらキャラ決定すると、オリジナルコンボを一度使えば、その状態が無限に続くようになるぞ！ このモードだと、いちいちゲージが自動的にたまるまで待つことなくオリコンの練習ができる。しかも、この間は通常のオリコンと異なり、ジャンプや方向転換などの基本動作もできるようになるのだ！ これはこれで、けっこう爽快かもしれない……。

⬇ジャンプしたり後ろに下がったりできる！





⬆やめたいときはメニュー画面にする。



●スーパーファミコン版●

SFC ストリートファイターZERO2

もうすぐ発売予定のSFC版『ストZERO2』。なみいる32ビットマシンと肩を並べ、しっかり全18人が移植された。さあ、気になるソフトのデキをチェック！



なんと全キャラ完全移植を実現!

オドロキの高水準!?

第一印象は、スーファミでここまでやったか！ という感じ。ホントにあの18人がSFCを通して、ほとんどストレスなく動いているのだ。多少、グラフィックが減っているキャラもいるものの、必殺技や特殊技などは完全にアーケードそのまま。背景やBGMも本物にかなり近い。まさに忠実そのものだ。では、ゲーム内容はどの程度移植されているのか見てみよう。



⬅キャラセレクト画面。かなりいいセンいってるよね。

プレイモードは2種類!!

アーケードモード　VSモード

➡出てくる敵の順番は、完全に決まっているわけではない。途中から対戦プレイもできるぞ。



まずタイトル画面に現れるプレイモードの1つめは、アーケードモードだ。その名の通り、アーケードでは常にこの状態でゲームが稼動している。次々に現われる挑戦者たちをしりぞけ、プレイヤーの宿敵ボスを倒す。全面クリアすれば感動のエンディングだ。

スーパーファミコン版●ストリートファイターZERO2

いちいち乱入する手間を省いたのがこのVS（バーサズ）モード。1試合終わってもすぐに次の使用キャラを選択して対戦プレイを続けることができる。ステージを選択できるのと、ハンディキャップの設定ができるのが特徴だ。このモードで、友だちなどと密度の濃い修行（対戦プレイ）を積めば、かなり上達するだろう。格闘ゲームで早くうまくなりたければ、COM相手ではなく人と対戦しまくることだ。ちなみに、バトルの成績を見ることもできる。

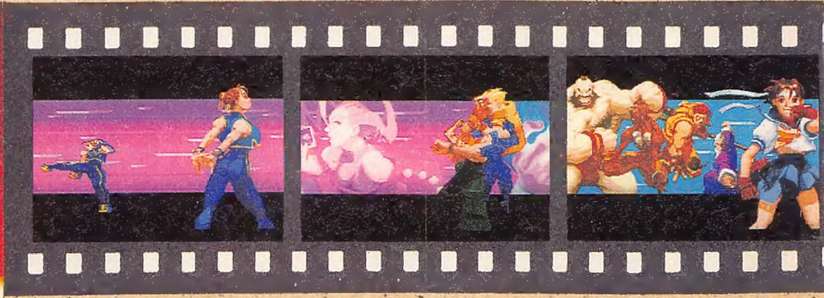


⬅1Pと2Pの間で攻撃力と防御力の差をつけられる。



➡対戦成績が表示される。キミの苦手キャラが一目瞭然だ。





比較検証 アーケード・SSなどの差は？

SFC『ZERO2』を予習しよう！

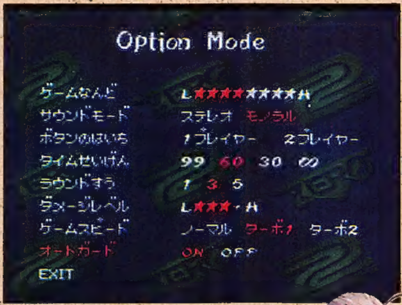
ハードが違えば、開発機材も違う。同じ移植でも、ほかのハードとは異なる部分が出てくるのも自然なこと。ここでは、SFC版をプレイして気づいた点や、攻略に関係しそうな事柄を取り上げてみたい。まず、デモ画面。これがスゴク美しい！ SS／PS版よりも鮮明に見えるのにはオドロキ。ムービーを取り込んだものと、直接表示の差か？ 次に、バトル画面が少し左右にワイドな点。これは、SFCの前作『スパ2』でもそうだったが、ややフィールドが広いようだ。また、キャラの登場ポーズなどが一部変わっていたりする。パッドのせいかもしれないが、回転系の技が出しやすくなったようだ。



↑画面が広ければ、足の遅いキャラが不利。必殺技の特性も変わってくる。



↑登場や勝ちポーズが一部変更になっているキャラも。



↑オプションでは、ゲーム速度やオートガードの選択などが。



↑勝利画面もちゃんと移植。文字の書体が少し違う？

ウラワザの移植はどうなる？



↑ダンが父を思って泣くポーズや「よゆうっス」もあるぞ。



↑やっぱりいた！ チャイナ服がイカス春麗だ。

ウラワザの宝庫と呼ばれるストリートファイターシリーズだが……

さて、『ZERO2』ファンならやっぱり気になるのがウラワザの移植度。サンプル版で確認できたのは、アーケードにもあった勝ちポーズセレクト（ポーズ数は不明）や、春麗の旧服へのコスチュームチェンジ、そしてCOMキャラの乱入などなど。ただし、これらのウラワザが製品版にそのまま残るのどうか、そしてほかにも入るのかは現時点ではわからないぞ。楽しみに待っていよう！







㊖ゲーム少年16号付録

STREET FIGHTER ZERO2

対戦攻略

極意の波動

■発行人／福田全孝
■編集人／井上伸一郎
■編集長／片山正男
■発行所／角川書店

印刷：大日本印刷株式会社 Printed in Japan

1996年10月25日発行(第2・第4金曜日発行)第11巻第16号通巻231号

